邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

兵者诡道 R.U.S.E 指挥官培训指南

电脑乐园 游戏攻略

Personal ComputerGame Guide

10月号下

星际争霸2专区

- 挑战模式难点关卡全攻略
- S.C.V战队两年义务教育
  ——3v3地图全方位教学（一）
- 有了它你就是高手
  ——《星际方块》训练你的APM



远征 online

小编评电影
最犀利的创意竟来自抄袭盗梦空间

游边戏外
踏歌万里行，不觉日月衰古剑游记

藏经阁
2010年十大最新体育运动游戏

今日火爆公测
无兄弟不远征

2010真热血PK网游首选

游戏线上激活 直接领取1949元大礼包
线上激活NPC：授赏御史 青龙城（53,41）

虚拟卡号：yz1314-dg

冰川网络 WWW.SZGLA.COM 官方网站：http://yz.szgla.com 客服热线：0755-26734415

零售价10元
双周刊 Vol.148 2010-09
ISSN 1008-2352

人气周边量贩铺

购买流程

1. 先打客服电话询问、确定商品具体情况和所需快递费用。

2. 通过银行或者网络银行汇款（带身份证，写清楚购买货品编号和数量，留自己联系方式）购买喜欢的货品，别忘了附加快递费用哦。

3. 再次打客服电话确定汇款到达和购买商品编号、数量等信息，注明您的姓名、联系电话、汇款金额、汇款银行、汇款日期、购买商品的编号和数量等，以便我们进行确认后迅速发货。

4. 完成这些后，过2-4天就可以得到喜欢的东西了。如果出现异常情况，请拨打客服电话查询。

活动说明

凡单次购买大盒魔兽手办（198元）即送COSTAR正版服饰一件。

农业银行
卡号：9559980030373135018
收款人：许美凤

工商银行
卡号：6222021001016629484
收款人：金艳

备注：请于汇款时，汇入个性化金额。
例如：150元物品，请汇入150.1，便于查询，谢谢。

售后服务 请用放大镜仔细阅读

所有商品均为正版产品，有完整的售后服务保障。收到货品后如发现质量问题，请在商品接收后的72小时内与我们联系，我们将在最短的时间内给您满意的答复。

客服电话：010-51837959（10：00-17：00）

新品专区

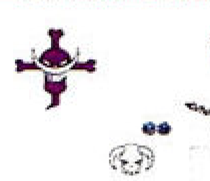
海贼王系列

艾斯短袖黑色款



单价：98元
编号：dg010249

艾斯短袖白色款



单价：98元
编号：dg010250

艾斯短袖红色款



单价：98元
编号：dg010251

七武海短袖款



单价：98元
编号：dg010252（白）
编号：dg010253（黑）

高达系列

rx93白短袖



编号：dg011217
单价：98元

吉翁短袖



编号：dg011219（黑）
单价：98元



编号：dg011220（绿）
单价：98元

夏亚专用红短袖



编号：dg011218
单价：98元

地球联盟军短袖



编号：dg011221（白）
单价：98元



编号：dg011222（蓝）
单价：98元

七分袖专区

我爱one piece



编号：dg010244
单价：128元

海军款



编号：dg010247
单价：128元

白胡子款



编号：dg010248
单价：128元

特惠区服饰买一送一

火影系列—鼬



单价：98元
编号：dg010101

火影系列—千鸟佐助



单价：98元
编号：dg010102（蓝）



编号：dg010106（黑）

火影系列—鸣人头像



单价：98元
编号：dg010104

火影系列—迪达拉



单价：98元
编号：dg010107（灰）
编号：dg010108（黑）

火影系列—迪达拉



编号：dg010114

WOW 手办

恶魔猎手



编号：dg030301
单价：198元
尺寸：20CM

暴雪公司授权DC UNLIMITED出品发售，魔兽世界第一版经典人偶手办。

德莱尼圣骑士



编号：dg030307
单价：198元
尺寸：28CM

暴雪公司授权DC UNLIMITED出品发售，魔兽世界第一版经典人偶手办。

娜迦女王—瓦斯琪



编号：dg030330
单价：198元
尺寸：25厘米

魔兽中的娜迦一族——娜迦女王—瓦斯琪。DC公司最新一款魔兽手办。属于大比例手办系列。

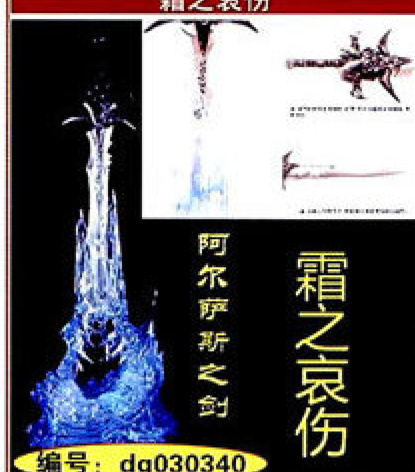
恶魔化版伊利丹

编号：dg030336
单价：198元
尺寸：28CM



2010年美国DC公司贺岁大礼，第二版恶魔化的伊利丹，与第一版相比，这次将展现给大家的是已经被恶魔侵化黑暗伊利丹。黑暗色调的肤色以及眼睛刀刃和翅膀的变化，让伊利丹如恶魔降临般恐怖凸显。

霜之哀伤



编号：dg030340
尺寸：40cm
单价：198元

2010年新品手办阿尔萨斯之霜之哀伤，底托和剑可分离。此剑按照原始图样进行仿制而成。包括细节100%再现霜之哀伤的风采。

丛林守护者



编号：dg030341
尺寸：20cm
单价：150元

经典的丛林守护者再度登场。相信很多爱好魔兽手办的朋友全知道这款经典手办。这款曾经一度被疯抢的火爆场面大家不知是否还记忆犹新，现在这款手办再次面市，喜欢魔兽的朋友千万别再次错过哦。



降龙之剑
搜索
降龙战神
信
降龍之劍
XLZJ.WANMEI.COM
玩2D即时网游
就玩次世代
次世代 2D即时激战网游《降龙之剑》10月28日公测
3D缩放技术，画质提升4倍
HD显存控制，集成显卡能开高画质
革命性的PK系统，多达23种PK玩法
超强优化，2000人同屏流畅PK
超级XP技系统，跨屏秒杀
仿真天气系统，真实模拟16种气候变化
VIP激活码
XLKWNMDFKVCRZP
www.wanmei.com
完美时空
PERFECT WORLD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 专题企划
008 GAME进入新章，游戏界最高饕餮宴——东京电玩展2010

PCGG 极速体验
020 足球游戏王者对决——实况 VS FIFA
022 统治：国家的冲突——冲突中的强国之路
021 C78同人游戏《sora》
026 百战天虫：重装上阵——回归2D的虫虫对战
028 RTS世界的另一种创新——兵者诡道

PCGG 强打攻略特区
030 《兵者诡道》R.U.S.E 指挥官培训指南

PCGG 星际2专区
040 S.C.V战队两年义务教育——3v3地图全方位教学
044 《星际争霸2》挑战模式难点关卡全黄金成就获得攻略
049 星际新闻社
050 有了它你就是高手——《星际方块》训练你的APM
051 肩负着拯救种族和星系的双重使命——黑暗圣堂的领袖

PCGG 战网天下
050 小精灵航空公司为你提供贴身的杀人保镖服务——6.68C精灵守卫攻略
052 穿板甲的萨满就是NB——6.68C预言者攻略

PCGG 藏经阁
054 2010年十大最新体育运动游戏

PCGG 东瀛宅急便
058 品尝"三姐妹"的味道——日本《超元气三姐妹》主题餐厅大揭晓

PCGG 游边戏外
069 踏歌万里行，不觉日月衰——古剑游记

PCGG 互动频道
056 电攻宝盒
065 一招先
076 玩家交流

搜狐 SOHU.com 月历

2010电攻单机业界动态表（10月）



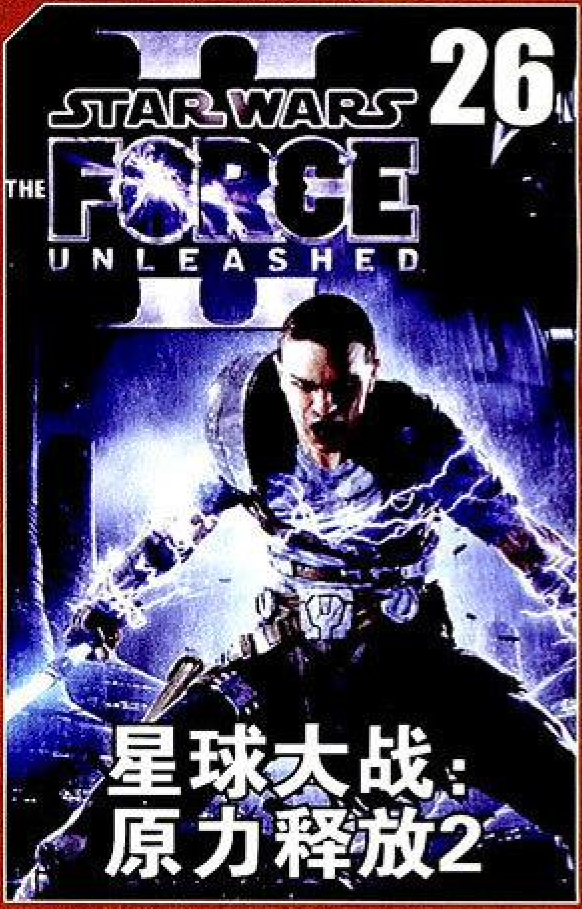
《NBA JAM》这款3对3的篮球斗牛游戏还未发售就爆出乌龙，在公布的火箭阵容名单上，赫然出现了阿里扎的名字，火箭评论员汤姆·马丁当场就不依了。

18
搜狐 SOHU.com



EA确认BFBC2最新资料片《叛逆连队2：越南》于今年冬天面市。





1
搜狐 SOHU.com

2
搜狐 SOHU.com



卡普空宣布CG电影《生化危机：恶化》的续集《生化危机：诅咒》将在2012年于日本首映，男一号依然是上一集《恶化》的男主角——莱昂·肯尼迪。

欧洲电子竞技联盟（ESL）宣布《星际争霸2》成为欧洲最顶级的电子竞技联赛的官方比赛项目。目前确认将在欧洲五个区域内展开：德国，法国，英国和爱尔兰，北欧区和阿尔卑斯区。

14
搜狐 SOHU.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

大作年年有，最近特别多

- 暗黑血统：战神之怒
- 丧尸围城2
- NBA 2K11
- 劳拉与光之守护者
- FIFA 2011
- 哥特王朝5
- F1 2010
- 实况足球2011
- 文明5

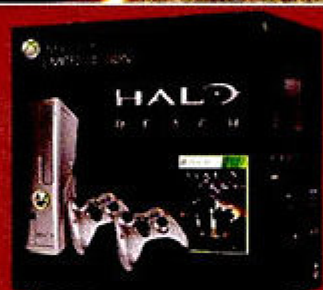
20 电攻出刊日

21





韩国手机厂商OCOSMOS号称其研发的OCS-1手机能运行Windows 7系统和《星际争霸2》。



微软宣布公司最新发布的电子游戏《光环：致远星》（Halo：Reach）上市首日的销售额达到2亿美元。

31

搜狐 SOHU.com

9

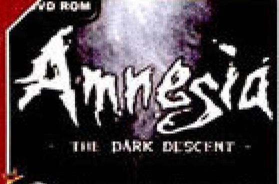




微软称《神鬼寓言3》将于2010年10月登陆PC和Xbox360平台。

15

搜狐 SOHU.com



瑞典游戏开发商Frictional Games推出『失忆症：黑暗后裔』获得IGN给出的8.5分好评，被称为近期最恐怖的游戏之一



苏格兰游戏商Realtime Worlds及其大型多人在线警匪动作游戏『APB』，开服还不到三个月就面临关停，成为史上最短命MMO

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

游戏产业区

动视总裁向EA开炮

好人都不上你们那地儿干！

动视总裁Bobby Kotick似乎最近空闲得很，四处大放豪言。先是称《光环》系列的工作室Bungie的合作对象除了动视，别无选择，接着又在接受行业杂志《Edge Magazine》采访时表示，EA迷失方向、剥夺旗下工作室个性，并称有才华的游戏人不到最后是不会选择EA的。



旗下有暴雪这样的王牌，也难怪老B如此的嚣张。EA跟暴雪之间的哀怨由来已久，算得上是世仇，两家都把对方当作杀父仇人一般憎恨。他们的战斗不光展现在本国产品竞争和市场争夺上，战火甚至蔓延到了我们这里（牵涉到国内两大游戏厂商，X城，X易）。中国在网游市场的重要性是不言而喻的，EA和暴雪都早早进行了战略布局。通过几款游戏的代理和运营，互相挤眉弄眼、勾心斗角、煽风点火，可以说这四家公司下了一盘很大的棋（或者说打了一盘很大的麻将），把国内的网游市场闹的鸡飞狗跳。终于，暴雪糊了把垃圾牌，X易因为点炮而鼻青脸肿。事实证明，关键时刻选对边站是很重要的。但是牌局还未结束。引用变形金刚中的一句经典宣传台词：THEIR WAR，OUR WORLD（官方翻译是：“他们的战争影响我们的未来”，我觉得“他们搞我们”更意会一些）。

EA还击 你是个败家仔儿！



▲动视总裁Bobby Kotick被称为“大嘴鲍比”

电子艺界（EA）对动视暴雪行政总裁Bobby Kotick的言论进行了反击。“Kotick处理工作室关系的天赋在诉讼中得到了很好的诠释，”Brown评论Kotick在Infinity Ward官司中的表现，以及之前与Double Fine在《野兽传奇（Brutal Legend）》官司中的表现。“他的公司依赖于三个游戏系列，一个是跟他完全没有干系的幻想世界（指《魔兽世界》），一个正在急速贬值（指《吉他英雄》），还有一个正在被Kotick自己毁掉（指《使命召唤》）。”

动视得到《魔兽世界》是在2007年与暴雪公司合并之后，而《吉他英雄》在音乐游戏泛滥的今天失去了大量市场份额，而至于《使命召唤》，正是因为Kotick与原工作室IW负责人间的利益纠纷导致大量人员出走。

EA的回击非常阴柔，他没说暴雪不好，他就说大嘴鲍比不行——《吉他英雄》，被你弄垃圾了；《使命召唤》，被你弄垃圾了；唯一让你风光的《魔兽世界》，还不是你亲生的崽儿！

We need you！—游戏促教育

动视暴雪响应总统号召

美国总统奥巴马宣布了一项名为“变革方程式”（Change the Equation）的教育发展计划，旨在加强对美国学生的科学教育，改善美国在数学和科学领域的平庸表现。游戏领域的巨头动视暴雪公司已经公开宣布将参与这一计划。

“变革方程式”计划由美国首位女性宇航员莎莉瑞德以及前Intel董事长、施乐CEO、时代华纳CEO、柯达CEO等100位企业领导人高管共同发起，比尔与梅林达盖茨基金会和卡耐基基金会也提供了赞助。根据计划，美国350个科学中心和博物馆将为全美50个州至少2.5万名儿童和青少年举办200万小时的科普活动，提升美国青少年的数学、自然科学和工程技术教育水平。惠普员工还将作为志愿者走进课堂。



奥巴马

动视暴雪公司已经明确表示，他们将参与这一计划，通过游戏的方式，提升孩子们对科技领域的兴趣。

如果美国总统认为“美国在数学和科学领域表现”平庸，那我不知道世界上还有哪个国家能在他们跟前展现数学和科学领域的优越感。“变革方程式”这项计划可以看作是一个很重要的教育改革，我衷心地希望我们国家的教育和文化事业能受到他们的启发，就算不学他们的方式，这种积极的态度总归是可以肯定的。

奥巴马与游戏触电这不是第一次，奥巴马竞选时发现了一个新的广告载体：游戏。当玩家用XBOX游戏机联上互联网玩游戏时，就会发现奥巴马的竞选广告赫然其中。奥巴马是第一位在游戏中打广告的总统候选人。



奥巴马的竞选广告曾出现在游戏中

 TIPS 问英语老师英语“山寨”怎么说，老师沉默不语。过了一会儿，幽幽的转过头来，一顿一顿的说道：made in china

决一死战 我的大斧已经饥渴难耐了



张朝阳在一访谈栏目里说：中国互联网已到决战时刻，公司不生即死，没有中间状态。“互联网的竞争是赢者通吃的竞争，现在已经到了决战的时候！”这个46岁的钻石王老五，好像找回了当年创办中国第一家风险投资支持的互联网公司时的危机感和满怀激情。“中国互联网只是七巨头之间的战争，新浪、搜狐、网易、腾讯、百度、阿里巴巴以及盛大。”张朝阳并不看好小公司创新的结果。他认为，在中国，小公司的创业风险非常大，大公司只要高薪挖走创业公司的人才，轻松“抄袭”就行。

对于美国互联网市场是否会来分一杯羹，张朝阳的看法很极端：美国互联网公司已经没有机会。“人们总是认为美国互联网公司在中国不成功，是因为水土不服，是因为对当地政策不了解。我不这样认为。”张朝阳表示“这是市场选择的结果。今天中国的互联网巨头，是市场选择出来的。”

大家终于见到什么叫大放厥词了。鉴于他钱比我多，事业上也比我成功，我的反驳可能显得苍白无力，但是我仍然忍不住要说：你丫懂得市场的真正需求是什么？举个血淋淋的例子来说：Google和百度，魔兽和XXX（任意款国产网游）——别天真了，这个“市场”难道真是我们“选择”出来的么？

心怀鬼胎 存着外挂也有可能被判刑

在韩国国内，对于网络游戏外挂的处罚将进一步加强。韩国民主党议员向国会递交了著作权法部分改正法律案。与现有的处罚对象中只包含外挂销售者不同，此次改正案在处罚对象中添加了以销售或流通为目标持有外挂者。根据著作权法，可能被处以3年以下的徒刑或3000万韩元（折合人民币约为17万元）的处罚。



⬆外挂 ➡外挂，无处不在

我知道现在社会上有很多人一提到这个国家的名字就习惯性地反胃，就跟巴甫洛夫的狗一样，具有标准的“条件反射”思维。

我个人并不赞同某些人盲目偏激的言论，相反，我认为在网游行业这方面，我们需要尊重和学习他们的态度。光从外挂这方面来说，从网游诞生那一天就让人烦恼不断，到今天仍然是无法解决的顽疾。在国内，几乎每一款游戏都有数量繁多的相应外挂，以及寄生于此的木马和病毒。但是，我们仍没看到有相关部门解决这个大问题的意愿和想法。

克里斯托弗·诺兰透露《盗梦空间》将推出游戏版

据时下十分热火的大片《盗梦空间》的导演克里斯托弗·诺兰透露，这部电影可能会推出游戏版。他是在接受美国权威电影杂志《综艺》（Variety）的采访时透露这个信息的。他表示：“我们目前正在试图以这部电影为蓝本来制作一款游戏，以便将电影中无法实现的体验带给游戏玩家。”

不过，看起来要等到这款游戏的面市恐怕还要过好一阵子，诺兰称：“现在我们只是产生了这个想法，我们计划花比较长的时间于一两年之内把这款游戏开发出来。”



⬆现在的游戏技术还无法达到让玩家“身临其境”

现在，从欣赏和感官的角度上来讲，传统娱乐方式——电影，仍然是游戏所不能比拟的。但是随着技术的越来越发达，我相信终有一天游戏的娱乐地位将超越电影，从互动、感官、体验……全方面的超越，这一天不会太远。当然，很可能到了那一天你已经分不清什么是电影什么是游戏什么是现实。

为降低失业率 罗德岛州巨资引进游戏公司

美国罗德岛州政府和38 Studios约定，若到2011年末为止招聘250名当地人做职员，州政府将作为奖励支付6400万美元给38 Studios。

38 Studios是美国职棒大联盟波士顿红袜队前投手柯特·席林创办的游戏开发公司。目前，38 Studios正在开发首款游戏《阿玛拉王国：惩罚》。为此，还招聘了《上古卷轴3》和《上古卷轴4》的首席设计师Ken Rolston当游戏设计师。同时还招聘了通过漫画《再生侠》出名的Todd McFarlane和创作《冰风谷》等的幻想小说作家R.A. Salvatore。



⬆柯特·席林



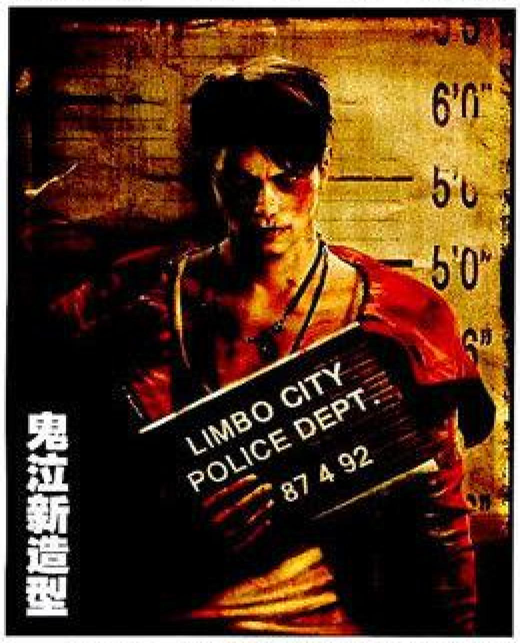
⬆罗德岛是风景优美的度假胜地

我们国家也在游戏领域进行了不少投资和支持，但是该如何支持这个行业值得商榷。罗德岛州政府很会花钱，他们这种支持方式对我们也是一种借鉴。取之于民，用之于民，这种带有附加条件的投资最大限度减少了奸商中饱私囊的可能性，省的一些土鳖拿了钱就跟暴发户一样又是买法拉利又是买飞机。

单机游戏区

我们是故意的

《鬼泣》但丁新造型惹争议



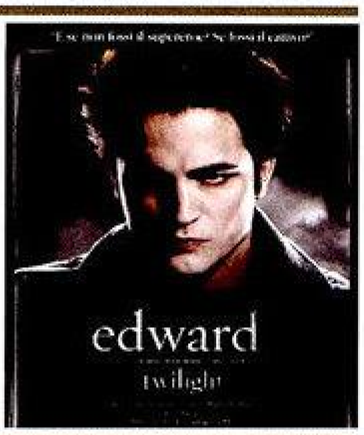
《鬼泣5》首席制作人Alex Jones透露，Ninja Theory其实在某种程度上希望看到玩家对于但丁新形象的反对。许多玩家都对但丁的新形象表示了强烈的不满，他们还是喜欢那个一头银发的但丁。“其实这正是我们所期盼的” Jones说。“但丁是整个游戏的标志性人物，大家都很喜欢他。这次，我们为但丁的形象带来了根本性的变化。”

实际上，为但丁换个造型这个决定是在游戏的制作之初就已经确定了的。Jones说，其实一开始Ninja Theory就酝酿了一些小的变化，不过Capcom表示他们需要的“翻天覆地的变化”。“当时我们就说，‘不行不行，这样一定会引来众怒的。’”确实，这样一个改变确实引起了众怒，不过Capcom自己恐怕是在偷笑吧。真是用一句大家常调侃的话“认真你就输了”，看来Capcom的目的已经达到了。





说实话这个造型我很难接受，更让我难以接受的是这个造型像极了《暮光之城》中的那个二B男主角——我太讨厌这部恶心的以三角关系为主题的意淫剧了。尤其是那个装B男，那个做作的样子真让我抓狂，整天一副颓废的奄奄一息、阴郁要死的模样，而且那张标志性的扑克脸实在让人看不出什么美感。



装B男，图片PS的很厉害

用愤怒横扫千军！《阿修罗之怒》





TGS2010Capcom发布会上，一款名为《阿修罗之怒（Asura's Wrath）》的游戏首次被公开。游戏基于“虚幻3”引擎开发，由Capcom和CyberConnect2联手制作（代表作：《火影忍者：究极忍者风暴》、《.hack》系列）。

在本作中，“愤怒”会成为一个关键词。主人公阿修罗受伤越重，越处于困境，就越能发挥出强大的力量。制作人告诉我们，游戏将会带来超乎想像的感受，甚至让玩家觉得“这真的是游戏吗？”。

我看了这个游戏的视频之后，感觉是非常的震撼，同时也很遗憾的通知大家，这款游戏因为血腥、暴力，是肯定不会在国内发行的。同时再遗憾地告诉你一个消息，这款游戏是XBOX360与PS3平台上的作品。我这里发这条新闻，是希望玩家们即使玩不到这款游戏，还是应该去关注一下它，因为——只吃过腌菜的人生是可耻的。

策略大作《文明5》IGN 9.0高分评价！

《文明5》上市了，IGN给出了该作9.0的高分，其中整体面貌更是达10分满分，其次耐玩也达9.5分，看样子该作将会让《文明》系列继续抬升一个层次。



IGN RATINGS FOR SID MEIER'S CIVILIZATION V (PC)

Rating (out of 10)	Description
10	**Presentation** Civilization looks fantastic, has great menus that are easy to navigate, and has some of the most user-friendly U.I. I've played.
9.0	**Graphics** Civ V looks great. The new engine adds a lot of detail, but can be a resource hog on your machine if you're playing a huge game.
8.5	**Sound** The music and voice acting in Civ V are still good, but they don't have the epic feel that IV had, especially now that Leonard Nimoy isn't delivering the lines.
9.0	**Gameplay** Overly aggressive A.I. is really kind of annoying, and makes a non-military victory exceedingly difficult in longer games. That being said, the game is still as addictive as ever.
9.5	**Lasting Appeal** If you like what Civ V has to offer then you'll likely lose countless hours of your life to it. Integrated mod support will also extend the game's life considerably.

Click here for ratings guide

9.0 OVERALL Outstanding (out of 10) IGN EDITORS' CHOICE

整体感觉10分：《文明5》看起来感觉非常棒，游戏中的菜单非常简洁好用，UI也是所见过的游戏中对用户最友好的。

画面表现9.0分：《文明5》画面非常优秀。新的引擎增强了游戏画面的细节效果，不过这样一来在某些大的场景时就会比较耗资源。

声效表现8.5分：游戏中的音乐和语音效果和以往一样优秀，但是不像《文明4》中那么震撼了，特别是Leonard Nimoy也不再担任配音。

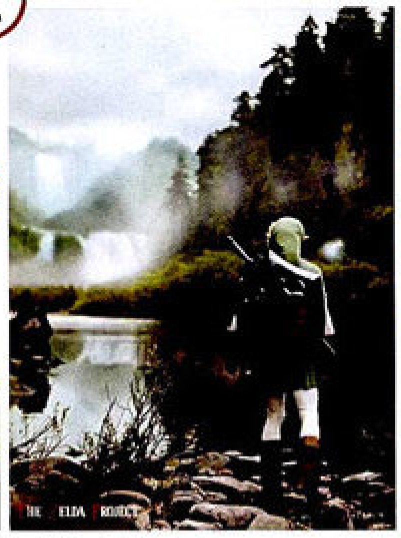
上手体验9.0分：过度具有攻击性的AI实在有点让人懊恼，于是想通过非武力方式获得胜利实在是难上加难。《文明5》依然像以往作品一样令人痴迷。

耐玩性9.5分：如果你喜欢《文明5》的话，里面的内容绝对可以让你花上无数个小时来尽情游戏。游戏整合了MOD支持，这样也会更进一步延长游戏的寿命。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

周边硬件区





唯美COSPLAY 塞尔达计划

美国一个名为“塞尔达计划”的《塞尔达传说》游戏系列爱好者社团近日放出了一组主题为“失落之森”（The Lost Woods）的游戏COSPLAY照片辑，讲述了主角林克与森林精灵的相遇。

据拍摄者介绍：拍摄小组这次总行程超过1400英里，拍摄地点选在了北加利福尼亚州的红杉海岸森林，拍摄时间则是每天的清晨四点，以捕捉黎明前林间薄雾的朦胧感，拍摄持续了四天总计照片上千张，回来从中选择出效果最佳的部分照片，添加了小精灵的特效以突显出魔幻的感觉，没有对COSer和场景做任何后期处理。



本期龙门客栈栏目凑巧采访了国内顶级COS制作人青行灯，对这个行业也算稍微有了了解。从塞尔达计划释出的照片来看，这种程度已经不能用游戏（游戏）爱好者来表达了，首先不提这个服装和造型，光这个纯天然的景色就让人心旷神怡了。

克莱斯勒将推出限量吉普 使命召唤7：黑色行动

这应该是《使命召唤7：黑色行动》的最究极珍藏内容了，克莱斯勒即将推出使命召唤限量版的吉普牧马人（Jeep Wrangler Sahara）。根据华尔街日报的报道，克莱斯勒在接下来的六个月时间里将连续推出17款全新产品，其中就包含这款使命召唤限量版的吉普牧马人，目前还未公开限量版车型的售价，不过其普通版在美国的售价是26195美元。

《使命召唤7：黑色行动》将在11月9日正式发售。



克莱斯勒



使命召唤7

如果不考虑前些日子大韩航空的星际2主题波音747客机的话，那么这个应该是游戏史上时价最贵的周边了吧？虽然这款游戏有着越做越烂的趋势，但是有着越来越牛的宣传助威，说不定《使命召唤7》又会创下什么销售记录。

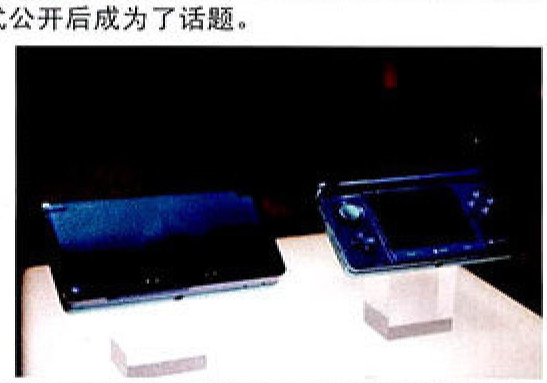
德国报纸提前泄露 任天堂3DS上市时间

据德国报纸Bild报道，任天堂的新型便携式游戏机任天堂3DS将于11月11日在欧洲地区上市。

报道中称，3DS的价格为200欧元（折合人民币约为1805元），和游戏机同时发售的游戏有《马里奥赛车3D》、《塞尔达传说：时之笛3D》、《雷顿教授与奇迹假面》。

3DS作为不用眼镜也能用立体3D画面玩游戏的便携式游戏机，在E3中正式公开后成为了话题。

Xbox360、PS3、PSP、3DS、Wii……我不说你们也知道什么意思了。如果喜欢一个人的话，让他玩游戏吧；如果恨一个人的话，让他玩游戏吧！



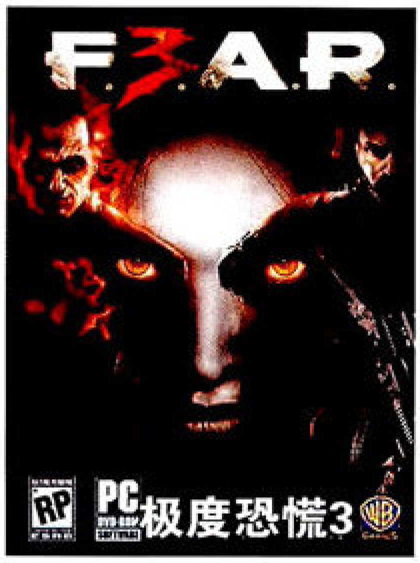
网络游戏区

单机游戏《极度恐慌》改编网游

韩国inplay interactive公司与华纳娱乐公司（以下简称WBIE）签署了合作协议，将由他们制作开发一款基于《极度恐慌2：起源计划》的网络游戏，而这款游戏的名称定为《极度恐慌：起源OL》。

作为《极度恐慌》的续作《极度恐慌2：起源计划》将把前作中令人毛骨悚然的超自然悬念故事升级为一场超自然的危机，这个危机将会有把美国的一座主要城市彻底摧毁的危险。这场灾难的中心是神秘的Alma，她对那些侮辱过她的人的愤怒引发了一连串的事件，进而完全失去了控制。既然她已经完全地摆脱了支配，后果恐怕会更加不堪设想。





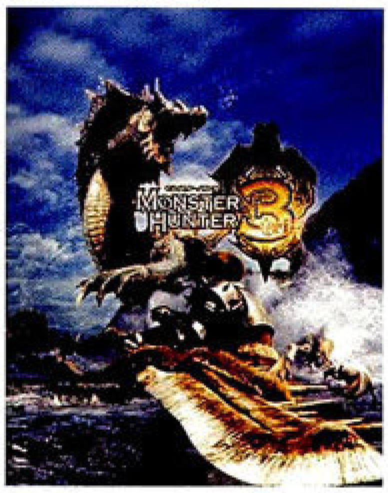
现在游戏越来越注重深度和内涵。在我国，有5000年的历史文化，光盗墓这一块儿的题材就够游戏市场喝一壶了，而美利坚上下200年的历史，别说古墓了，连能称得上文物的东西都没有几件。但是历史不悠久，并不妨碍他们开发出像《极度恐慌》这样具有深度内涵的游戏，他们的超自然文化和科幻力量已经让世界遗忘了我们5000年的历史，这点从两国的文化主流上可以看出来（尤其是在影视娱乐方面），在我们不断地翻三国、抗战题材的时候，老美早就把银河系糟蹋了好几遍了，连人类都被他们进化过好几轮了。而这两种文化的影响力，我想我不必说你们都明白。

当然说一千，道一万，这款大作给韩国公司做OL的话，那只能做成泡菜。

腾讯版《怪物猎人》或将自研 类型仍为动作游戏

内部小道消息：腾讯已正式获得日本CAPCOM动作游戏《怪物猎人》的合作授权。但双方的合作形式并不是媒体猜测的简单代理运营模式，而是腾讯将取得《怪物猎人》系列游戏的版权，并以相关内容为基础自主研发《怪物猎人》中文版游戏。据称，这款秘密开发中的游戏是休闲类动作游戏，基础玩法可能会接近于DNF等腾讯平台的作品。







WII游戏《怪物猎人3 tri~》 怪物猎人同人画

《晏子春秋·杂下之十》：“婴闻之：橘生淮南则为橘，生于淮北则为枳，叶徒相似，其实味不同。所以然者何？水土异也。” 产品本地化，是每个厂商在做代理和运营的时候都要考虑的重要问题之一。

现在国内网游的代理存在很多弊端，首先是纯粹的拿来主义，其次是自主性太差。如果开发商不给你源代码的话，那么你在游戏中进行任何一个微小的改动都要请示外国，鸡毛蒜皮的事情说不定要派几个本国技术员来驻扎、帮助，包吃包住包玩那也是难免的……

是陆行鸟！不是马尿！

《最终幻想14》的制作和测试并非一帆风顺，而“细心”的日本玩家从游戏角色、系统道具的名称中找出了一些蛛丝马迹，他们认为《最终幻想14》极有可能大部分是由中国游戏制作人开发的，而且该作颇有讨好中国市场的嫌疑，所以显得粗制滥造。

其实这件事儿的起因和《最终幻想》系列的招牌宠物陆行鸟有关，几乎每一代《最终幻想》都有陆行鸟的身影，而它的名称也为广大玩家所熟知，英文名为Chocobos，日文名为チョコボ。而在日文版《最终幻想14》中，日本玩家惊奇的发现长久以来的陆行鸟“チョコボ”的名字被改为了“馬鳥”，英文名也由Chocobos改为了horsebirds。



陆行鸟

其实我们一直在讨论以日本人的思路和逻辑，是否能开发出像样的网游（当然，他们在单机和次时代主机上的成就那是有目共睹的），私下里大家曾讨论过某些可能性：用日本人的美工和技术，加上中国人的策划和运营，《最终幻想14》有可能超过魔兽世界（当然也有可能成为一个梦魇）。



美术风格依旧华丽

虽然没有现实证据表明中国人参与了游戏开发，但是在游戏中还是能看到不少非日本化的游戏设计。不过，从目前的反映情况看，这游戏成为梦魇的可能性比较大——陆行鸟写成马鸟？你脑袋被机枪扫过了么？

《洛奇英雄传》国服开始本地化 年底完成

由韩国NEXON旗下恶魔猫工作室开发，世纪天成代理的韩国18禁动作网游《洛奇英雄传》目前已开始本地化工作，包含去除游戏的血腥内容，汉化，游戏系统改进等等。世纪天成官方人员表示，该本地化过程将持续2个月左右，在年底之前肯定会出现第一个国服版本。但关于游戏国服首测时间，世纪天成没有做出回复。

《洛奇英雄传》，《C9》，《龙之谷》被称为2009年韩国3大动作网游，目前《龙之谷》在中国内地已公测，《C9》被腾讯代理，目前暂未公布测试计划。



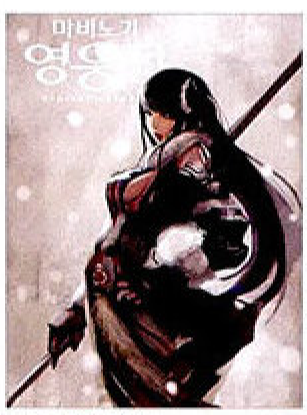
游戏人物非常写实，展现原始野性美



动作特效非常棒，细节刻画很细腻



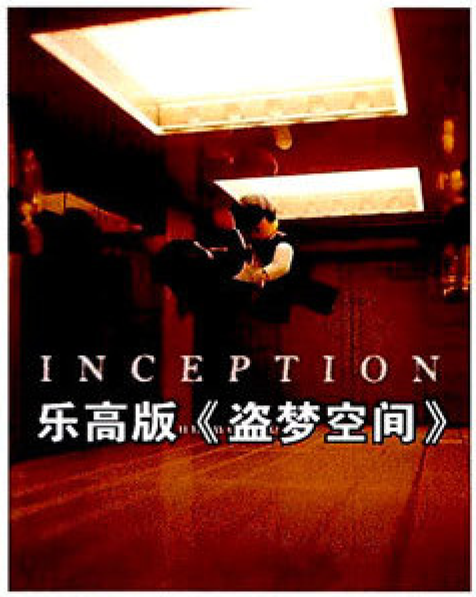
洛奇英雄传玩家手绘



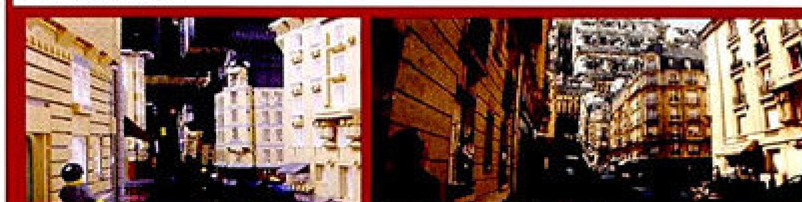
洛奇英雄传2

前面我已经说过产品本地化的重要性，但是这个“本地化”主要是指国内用户的审美习惯和游戏观念，并不是说去掉血腥、去掉暴力、去掉特效……这不叫本地化，这叫做阉割。很多时候，大部分被“本地化”掉的东西，恰恰是游戏的灵魂部分。《洛奇英雄传》是我一直比较关注的一款网游，游戏的特点就是人物写实、场面逼真、特效细腻，但是这个“本地化”的内容基本上把游戏的特色阉完了，我感觉很寒心。

乐高宇宙开发商将出新游 13岁以上才能玩



由著名玩具公司乐高集团与游戏开发公司NetDevil携手开发的大型多人在线游戏《乐高宇宙》（LEGO Universe）创意总监莱安·希布瑞在接受国外媒体采访时，为玩家阐述了《乐高宇宙》的场景与内容设计理念，并盛赞乐高积木在网游设计上的扩展性。同时他还表示NetDevil正在筹备开发一款新的乐高网游，新网游将从另一方面诠释乐高玩具的魅力，在游戏评级上猜测为PG级，即13岁以上才能购买。



乐高空间 VS 盗梦空间



乐高旋转 VS 盗梦旋转



乐高发呆囧瑟夫 VS 盗梦发呆囧瑟夫

TIPS 乐高

乐高集团是世界著名的玩具制造商，其销量始终列于世界十大玩具之列。乐高拼砌玩具曾经伴随无数多孩子的成长，在孩子和家长的心目中，乐高代表的是快乐，是无限的想像，是创意的未来。乐高集团今天的成就，与他悠久的历史和企业文化有着密不可分的联系。



乐高公司创办于丹麦，至今已有65年的发展历史，追本溯源，还得从它的金字招牌LEGO说起。商标“LEGO”的使用是从1934年开始，其语来自丹麦语“LEg GOdt”，意为“play well”，并且该名字迅速成为乐高公司在Billund地区玩具工厂生产的优质玩具的代名词。



GAME进入新章，游戏界最高饕餮宴

——东京电玩展2010



东京电玩展（TOKYO GAME SHOW），是在日本东京千叶幕张展览馆（幕张メッセ）举办的大型视讯游戏展览。东京电玩展的内容以各类游戏机及其娱乐软体、电脑游戏和游戏周边产品为主。而随着电玩展越来越国际化的发展，现在已经亚洲众多地区拥有了极大的影响了，可谓是个中翘楚。而现在就由小编带来本届东京电玩展2010上的直击报道。



到场者初次突破20万！

本次持续四天的“东京电玩展2010”在9月19日闭幕是到场者统计已经达到了历史新高，20万7647人次的数据成为了一个新的里程碑。主办方称本次展会海外的宣传以及来宾，再加上斗剧与cosplay大会的联合举行为这个里程碑做出了极大的贡献。今年举办的第20界TGS已经成为了世界最大级别的盛会。

备注：2009年到场人次是185030人次。

大塚明夫、杉田智和、井上喜久子百花缭乱！小島监督的《キャッスルヴァニア》降临“TGS2010”





2010年9月18日的KONAMI展台可谓是小岛秀夫的个人盛会，公布了由其监督的《キャッスルヴァニア》，该作的制作公司为“Mercury Steam”，日版的监督相当罕见的是由小岛秀夫担当。《キャッスルヴァニア》是当初在1986年初发售的游戏《恶魔城》以及之后在1997年发售的超人气大作《恶魔城——月下夜想曲》采用相同的世界观。游戏全篇都将采用配音，而且游戏中的豪华声优大塚明夫、杉田智和、井上喜久子也来到了现场。而小岛称将要将本作打造成“不仅是游戏，而是在游戏界具有深远意义的作品”就如同小岛监督进入KONAMI时那样的战略部署一般重要，将本作打上了“新生”的全新旗号。

《合金装备5》临近？小岛秀夫在cosplay大会上的重大泄密！？

在东京电玩展的第三日，KONAMI的合金装备cosplay大会现场，在小岛秀夫、大塚明夫、杉田智等等豪华阵容的审查员登场后，现场在询问小岛监督有什么令现场活跃的发言时，小岛秀夫忽然大叫到“5！”，然后继续说到“因为5的关系所以没有办法呢，差不多在这三年内都不能离开KONAMI了。”令人震惊的发言就在不经意间被提出了，如果并非小岛的玩笑，那么距离《合金装备5》的正式公布日也将临近！？



用iPhone操控的空中飞盘大战“AR.Drone”



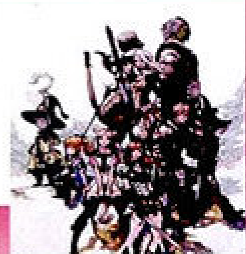
iPhone在全世界的流行可谓掀起了电话不仅仅是电话的热潮，在中国的iPhone4发售日各位“苹果”爱好者也罕见的在商店外排起了长龙队伍购买。而东京电玩展岂会错过这样的时代浪潮，以AR（扩张现实）为基础的全新概念游戏“AR.Drone”闪亮登场。该游戏会让玩家操纵一个搭载四个引擎的飞盘，而该飞盘的操纵只要是拥有苹果产品的iPhone/iPod touch/iPad等系列产品进行实际动作，就可以通过飞盘上的摄像机来识别该动作进行控制。而摄像机还会模拟激光发射让玩家充分享受对战乐趣。

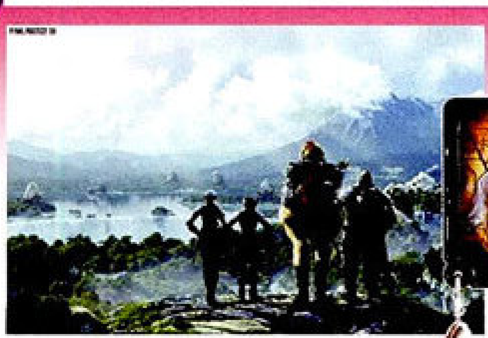


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《FF XIV》周边东京电玩展现场发售

相信就算你没有关心“东京电玩展”，对于《最终幻想14》这个游戏都会了解到这个游戏的信息，因为这一款称得上沸沸扬扬的游戏即将在中国和广大玩家见面了，而在东京电玩展现场自然不会在本土错过该游戏的宣传攻势，在现场发售了包括壁纸、钥匙圈以及可爱玩偶等多种限量发售的商品，可谓是瞬间被一样而空。





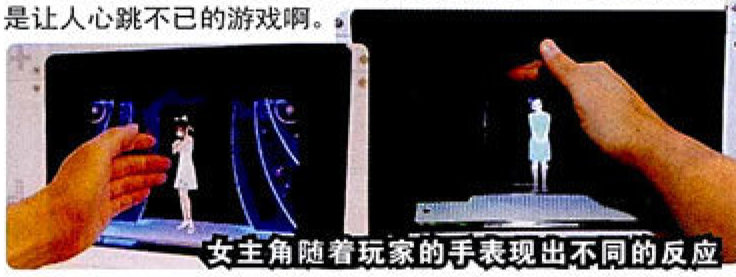




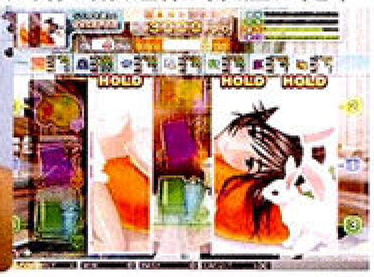
想要尝试触摸她的感觉——《ラブプラスメダル Happy Daily Life》



“好像要触摸可爱的她啊！”不过因为面对的是虚拟游戏人物这样的想法仅仅只能是梦幻而已，不过现在竟然可以梦想成真了！在KONAMI展出的最新游戏中我们可以亲手触碰那些女主角们。游戏《ラブプラスメダル》中我们依旧会见到《LOVE PLUS》的三位可爱女主角，并进行一系列的交谈和选项，而这个游戏最大的特点便是在游戏机的上部会有一个特殊的屏幕，而屏幕里会将游戏中对应的女主角3D影像投射出来而你可以直接用手触碰，而这些女主角会对你的触碰作出反应，是不是让人心跳不已的游戏啊。



女主角随着玩家的手表现出不同的反应



抢夺全新“狩猎”工具——《怪物猎人3》主题PSP登场



在《怪物猎人3》人气狂潮的现在，随之而来的全新游戏御用工具“怪物猎人3主题PSP”也闪亮登场了，但在本届东京电玩展上还仅仅只是展示，但是这样限定发售的宝物已经得到了大量的预约了。此PSP的装饰相当拥有怪物猎人的风格，同时还有着不同一般的电池容量，让你开始全新的狩猎！

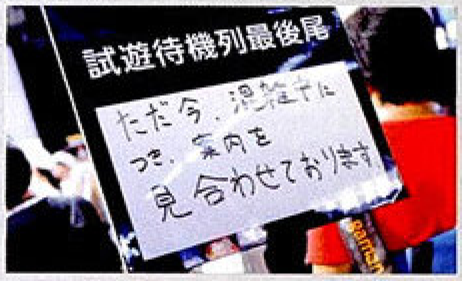




TGS现场最拥挤展位TOP10

第10位 微软

Kinect的展示以及《FFXIII》等大人气游戏的试玩被放置所以拥有极高的人气和观众，不过因为展厅本身较大，所以人员密度富余并不会显得特别拥挤。



第9位：光荣

“真・三国無双”10周年cosplay大会的举办让观众趋之若鹜，不过作为世界级的东京电玩展，人员的盛况度还不到家啊。

第8位：游戏橘子

这次的游戏橘子可谓展开了大规模的攻势，不仅是在日本的分公司参加了会场活动更是从台湾中部调来了大量的人力，现场的表现可谓相当的华丽，甚至还有泳装表演。



第7位：Level-5

各类游戏的试玩队列都需要1个小时的排队时间可谓人气慢慢，大型屏幕不断播放的影响也相当夺目，让人止步不前。同时又处于和万代展位间隔个夹道，可谓是观众相当混杂的地方。

第6位：索尼电脑娱乐

参展的不仅是索尼本身，还有与它写作的大量第三方软件商，可谓展出的产品众多，在这里可以看到许多索尼游戏的发展方向。展台本身有着一个大型的试玩空间，而其展位被Level-5与CAPCOM包围可谓是众人经过的焦点，这一地利让参观人员直线上升？



初音MIKU的TGS演唱会
——初音ミク -Project DIVA- 2nd

音乐歌姬初音可谓是日本ACG界创造的最为知名的虚拟偶像，作为如此知名的人物自然不能缺席东京电玩展的现场，在展会的4天里我们的初音可是毫不倦怠的为到访的游客带来了一场又一场的演出，恩，一定要买根玉葱好好慰劳她一下。


这几天里无数观众来观看初音的演唱会







金光璀璨最奢华游戏机
——黄金PS3亮相TGS

虽然你或许会说黄金这种东西俗气什么的，但是当你看见这款PS3的时候绝对会被其“金闪闪”的霸气震慑，如此华丽的游戏机不用说，是每个游戏游戏玩家都想要拥有的，而至于游戏机本身，希望能够给我们带来更多真真金子般的游戏。


金闪闪的PS3

东京电玩展特别节目
——斗剧2010

斗剧，亚洲最高级别的格斗游戏竞技会。可以说是每个身为格斗游戏界的游戏人都是无人不知无人不晓的盛会，而本届斗剧更是作为东京电玩展的特别节目为电玩展以及斗剧本身吸引了极其多的人气。大会每年都会筛选当今最热门的几项格斗游戏进行预选赛以及最终的淘汰赛，最终决出冠军或者冠军小组，获得在格斗界的至高荣誉。而且随着斗剧越来越国际化，本次赢出《街霸4》地区预选赛前往日本获得小组出线资格的更有着两组国内队伍以及台湾队伍。



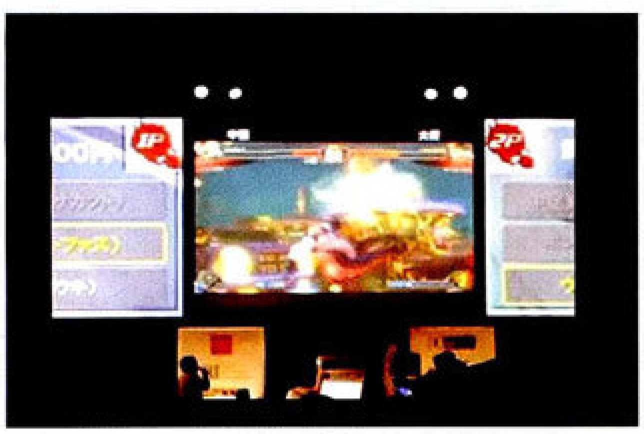
作为本届TGS的特别节目吸引了无数观众


日本第一鲁福斯使用者“金豆腐”，其本人形象也和鲁福斯无异，可谓真正的一心同体。



2010新的街霸界霸主诞生，“零花钱2000”小队。

而斗剧的选择游戏也相当丰富，除了我们熟知的一些超人气格斗游戏之外，还有众多在日本国内流行的格斗游戏。本届比赛有着《街霸4》、《铁拳6》、《拳皇2002》、《苍翼默示录》、《月姬格斗》等等十多款参赛项目。而在这里某猫私心的为现在2D格斗游戏界的超人气游戏，同时也是现在编辑部的御用对战项目——《街霸4》做一番实况介绍。


虽然没有有着一招技惊四座的神级表现，但是依然败下阵来。


仅仅这一个一个极小的失误MAGO就在大优势领先的情况下被翻盘。





比赛是采用3VS3的规则，可以说是毋庸置疑的精彩，不过可惜的是作为我们美编杰哥在格斗界神一般存在的偶像“梅园大悟”在决赛中虽然有着一瞬的高潮表现——用EX旋风脚躲过对方的UC再以升龙拳反击，不过最终还是败给了日本最强鲁福斯使用者“金豆腐”，其所在的小队只获得了第二名，而本届新的街霸界“霸王”则是“金豆腐”所在的“零花钱2000”。而另一位拥有斗神之名的MAGO在大优势领先后仅仅一个失误竟然直接被对手追打致死而在半决赛中落败，但是在斗剧这样高水平的战斗中任何一个失误都可能致命。相信当时MAGO想哭的心都有了吧。

东京电玩展2010 cosplay赏



大人气同人游戏《海猫鸣泣之时》的地狱七姐妹，上面的黄金是真的吗……



作为老牌格斗游戏《罪恶装备》的人气不减



《苍翼默示录》现在也成为了斗剧项目自已



本届COSPLAY发热素质有着明显的提升

TGS现场最拥挤展位TOP10

第5位 史克威尔艾尼克斯

各种重头游戏的试玩发放券在开场后1个小时内就全部抢购一空，可谓盛况空前。而其余的观众只能驻足于大屏幕前，可即使如此也有大量观众持续出现在这里并心满意足的看着游戏影片，可谓可怕的人气。



第4位 世嘉

广播剧《战场女武神3》可谓让世嘉的展台赚足了人气，人气声优的景象登场让观众都闻声而来，人气旺盛无比，展台也可谓极其拥挤。

第3位 Cosplay会场

场面有着各种意义上的混乱，而受欢迎的角色周围簇拥的拍照人员可以用个恐怖来形容，如果仅仅是找本次展会最拥挤的区域而不是展位的话非此处的人气地段莫属。



第2位 KONAMI

“合金装备ピースウォーカー サマーキャンプ”的决胜现场。经过全过预选，终于到了决赛的时刻了。备受瞩目的展台，根本挤不到前面，从人潮后面看过去大屏幕简直像是个14寸的小电视机。

第1位 CAPCOM

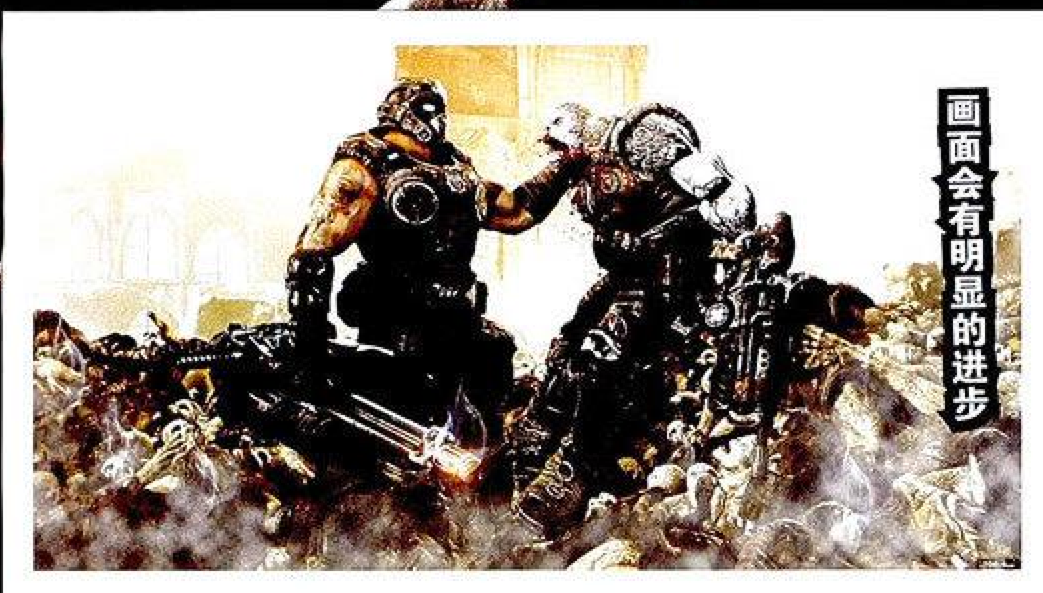
《怪物猎人3》舞台活动，我想这个第一位已经不言自明了，可能在看文章之前就已经有人猜到了。虽然现场不停的疏导，不过依然盛况空前到大混乱的地步。





战争机器不再是男人

GEARS OF WAR 3



画面会有明显的进步

第三人称射击	Gears of war 3 战争机器3			期待度
	推荐人群：喜欢电锯枪和猛男的朋友	游戏公司 微软	发售日期 2011年4月	A

由传奇游戏（EPIC GAME）开发的神作《战争机器2》发售不边一个月时，就已经全球累积销售破300万套，超越之前一代花了三个月才达到300万套的成绩，是今年底圣诞商季目前销售冠军，而《战争机器1》销量500万套以上，《战争机器2》一个月售出300万套，《战争机器》系列如此火爆的销量让微软完全没有不推出《战争机器3》的理由。

《战争机器2》因为采用改良过的虚幻引擎3.5，让二代的整体表现大幅超越一代，而《战争机器3》则又要采用更新版本的3D引擎，将像二代超越一代那样超越二代。此外《战争机器3》将大幅强化网络联线模式，将加入五种各具特色的合作、对战及特别模式。

人类遭受灭顶之灾

在《战争机器2》中，人类最后的据点贾辛圆已经被摧毁。《战争机器3》中人类居住的地方是一个漂浮在海上的巨大移动平台，它由“鸦巢”级航空母舰与另外多艘大型舰船捆绑而成。宛如一个海上大型村庄。游戏的开始就是马库斯在昏迷中醒来，而此时的状况非常危急，人类最后的基地正在遭受着敌人的疯狂进攻。原来，人类企图通过一场洪水将整个兽族消灭的计划并没有成功。伊姆能源的反作用将兽族变成了更加强大的敌人。正当马库斯与兽族作战的同时，前COG政府领袖Prescott乘坐直升机而来，他带来了马库斯父亲关于拯救Sera星球的临终录音留言。但是这个方法必须有出色斗士的配合才行，于是马库斯当仁不让地再次与队友们承担起了新的使命。

除了原有的敌人外，以荧光族兽人战士的躯体变种而来的新敌人，初始形态是类人状的两足生物。在遭到敌人的攻击后会迅速变异，从身体中伸出一个长长的脖子，长出两支触手状的手臂。而它的整个身体也变成了树干，还会喷射出一大堆难以对付的珊瑚虫。腿部变异之后，它可以非常轻易地跨过掩体；手部变异之后，则让四个玩家对它的围攻丧失效果。因此没有绝佳的配合难以打倒它。更为可怕的是，这种变异种还会在死前扑向玩家，试图同归于尽。即便爆炸后，它的触手都还具有攻击倾向。







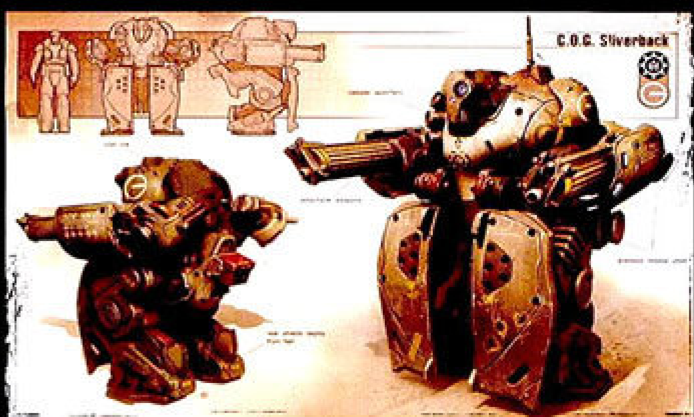
四人合作模式

本作将会非常注重新加入的四人合作模式，玩家可以通过XBOX Live与其它3个玩家组成小队进行游戏剧情战役本次完成剧情任务的四人小队是：主人公马库斯、好友多姆、《战争机器》漫画版中的年轻人Jace Stratton以及女性角色安雅。这位一代中出现的女情报员也由于人类的兵力不足而走上战场。随着剧情的发展，柯尔与巴德也会出现在剧情战役中。这里补充介绍的是，为了游戏样式的丰富，Epic还在本次加入了街机模式，让玩家在已经玩过的关卡中不断射杀敌人以便取得较高的分数。喜欢恶作剧的玩家还可以在街机模式中对角色的头部大小比例、重力和音效进行改变。

新式武器

银背重型装甲（Sliverback）

在战役初期的鸦巢战斗中，玩家可以使用这个大家伙。他能将角色包裹在体内，用重装甲进行防护玩家可以借助它在战场上横冲直闯，宛如驾驶一辆冲锋的坦克势不可挡。同时，银背重型装甲也有动作因素，可以使用重脚踩踏将敌人处决。在安装附件方面，银背的表现也令人注目，它的默认武器是一个火箭筒，右手拥有超大口径的格林机枪。甚至在变形状态下，银背可以成为一个固定的炮台，用于坚守任务。



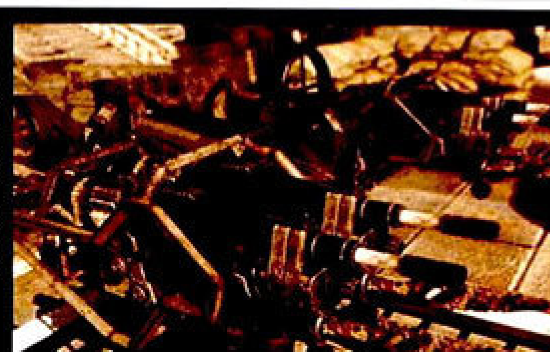
双管散弹(sawed-off shotgun)

多姆手中拿的这把威力极大的武器就是双管散弹枪，它的射击范围非常广泛，几乎可以覆盖半个屏幕。而当成群的敌人向你涌来时，一发子弹足以将他们全部解决。



多功能炮（multi-turret）

典型的防御性武器，一定可以成为你在抵抗如潮水般的敌人时的良好助手。在它上面，玩家可以任意选择4种武器进行搭载，同时向敌人扫射。开火起来，可以形成非常壮观的场面。



刺刀步(pendulum wars lancer)

是《战争机器3》的三种基本武器之一，不过这里并没有使用电锯，而是搭载了一把刺刀。他的威力在近距离作战时比较明显。



重型狙击枪（one shot）

这是一种新型的重型狙击枪，昵称是“one shot”，威力巨大。



钻地发射器（digger lauCher）

这是非常诡异的生物武器，它能够发射一种类似水虎鱼一样的怪物（Digger），这种生物可以在地下进行高速挖地前进，然后从敌人的脚下钻出并形成爆炸。这对于躲在掩体背后的敌人来说具有极强的杀伤力。



燃烧手雷（incendiary grenade）

扔向目标后可以造成火焰冲击和灼烧伤害，对清理建筑物内的敌人相当有效，可以在解决敌人的同时减少对建筑物的破坏。





光环：致远星 守护最后的希望！

高节奏的战斗在该作中得到了很好的保留！

附加备受好评的太空战和多人模式！

由微软旗下的Bugie公司开发的《光环》系列新作《光环：致远星》已经在今年9月正式发售，这部Xbox360上的第一人称射击大作在首发当日便创下逾两亿美金的业绩记录。微软终于不负厚望地达成了事前所立下的军令状——今秋销量必超《使命召唤7：黑色行动》。

动作射击	Halo: Reach 光环：致远星	期待度
	欧美科幻 / 游戏公司 Microsoft / 发售日期 2010年9月	A

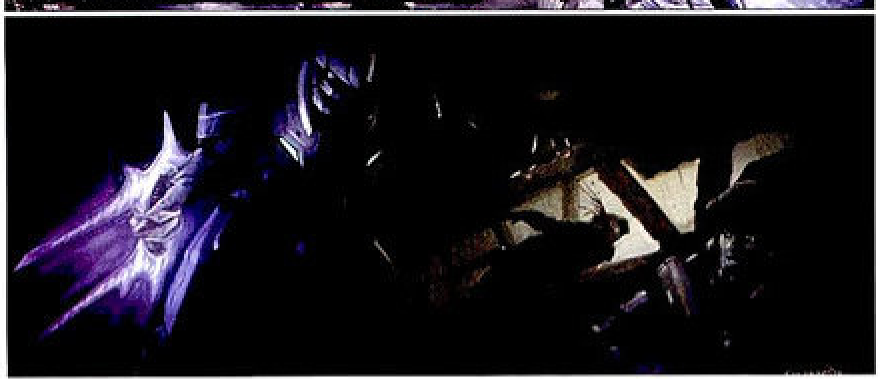
独立于正传的全新剧情

作为Bugie开发的最后一款光环游戏，《光环：致远星》的故事发生在《光环》正传以前，在这代游戏里，主角不再是Master Chief（原名：约翰），而是贵族小队中Noble 6。

提到Noble 6，关于他的故事最早出现在致远星的相关介绍里。这个殖民星球不仅是人类军事设施的核心所在，同时也是正传的主角Master Chief的诞生之地。此时，人类与星盟（Covenant）围绕致远星的战斗已经进入焦灼状态，而从情形来看，人类的处境相当不利。Noble 6作为斯巴达精锐部队——贵族小队的一员新丁，能和他的队员成功保卫致远星吗？迎接他们的又将是是怎样的命运呢？



由斯巴达精锐组成的贵族小队，奉命执行保卫致远星的艰巨任务



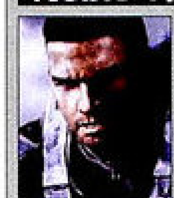
贵族小队 (Noble Team)

贵族小队是隶属于联合国太空指挥部（UNSC）海军特种作战部第三组，其六名成员除Jorge是斯巴达Ⅱ战士以外，其余都来自已经全军覆没的斯巴达Ⅲ阿尔法和贝塔连。



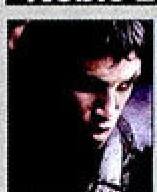
哈尔西博士曾说，只有他们中的一个人会守护住我们最后的希望

Noble 1：卡特



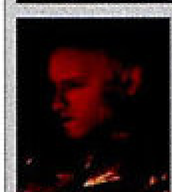
队长卡特的存在，使贵族小队不再是单纯的敢死队，他也是整个队伍的凝聚力所在。

Noble 2：凯瑟琳



贵族小队中的女性成员凯瑟琳（昵称Kat）拥有出色的头脑。她在贵族小队中担任技术职务。

Noble 3：纯



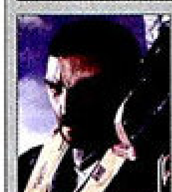
话唠纯是团队中最犀利的狙击手，但前提是，得有人为他创造射击距离方面的优势。

Noble 4：艾米尔



艾米尔的个性相当勇猛，但有时候他往往勇猛有余耐心不足而成为需要被人担心的对象。

Noble 5：乔治



乔治是团队中与星盟和叛军交锋次数最多的老兵，但也是很难读懂的一个人。

Noble6



贵族小队中的新成员（也就是玩家扮演的角色），他的到来给小队带来更多的未知因素。

星盟（Covenant）

星盟是一个由多个外星种族组成的狂热宗教联盟，其宗教首领认为人类亵渎了他们的宗教和信仰，因此必须灭绝人类。星盟在2525年首次出现在人类的世界，开始了对人类的三十多年的种族灭绝战争。



玩法只增不减

对于《光环》系列的忠实粉丝而言，最令人高兴的消息莫过于得知该作完好保留了《光环》系列的战斗特色（诸如：跳投手雷、快速切换主副武器）。除此以外，《光环：致远星》增加了一些全新的动作要素以及护甲技能。



处决系统让你可以绕行到敌人背后去发动致命的肉搏攻击的



在多人对抗模式下运用护甲锁定技能，要当心他人的背袭



使用喷气背包以便在更大范围内，看到并使用远距离武器攻击目标

全护甲技能



护甲状态能在画面左下角的雷达地图上方看到

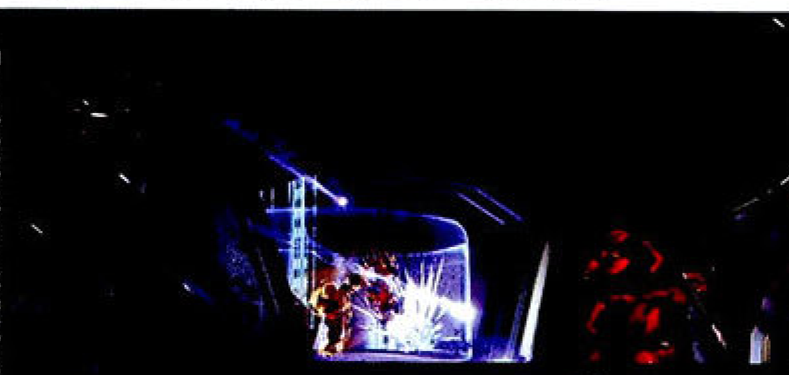
- 隐身行动：一段时间内能使角色销声匿迹，在战场上只留下大概轮廓。
- 护甲锁定：在一定时间内使角色保持下蹲的姿态，同时使角色身周产生闪电型防护网。技能自动解除时，会产生电磁脉冲对周围邻接单位造成短时间麻痹效果。
- 疾速：只有斯巴达族可以使用，使用后角色能暂时以2倍速度奔跑。
- 逃避：只有星盟族可以使用，技能效果类似疾速但增加了翻滚动作。
- 喷气背包：在能量值不为空的情况下可以一直向垂直方向升空。

TiP　**游戏中，需要消耗技能值来发动护甲技能。要想补充技能值，必须拾取散落在地图各个角落的道具零件。**

更加有趣的战斗模式

在这一作中，不仅敌人的类型和AI有所增加，游戏中还有非常多的新式武器和载具。而《光环：致远星》新增的太空战模式和多人模式，更令这款大作备受好评！

空战模式下的战机和角色一样拥有护盾的概念，在战斗中还可以操作战机侧向翻滚，闪避敌人的攻击。多人模式下则有“抢旗之王”、“储备物资”和酷似无差别大乱斗的“保卫之王”等等玩法。



护甲技能让多人模式战斗更有策略色彩



战机护甲能通过自动充电慢慢恢复

值得一提的还有在《光环》系列中都设有的奖励系统。在《光环：致远星》中，玩家同样可以获得多种荣誉成就，比如达到一定爆头数或消灭一定数目的敌人。这些荣誉奖励还能用来解锁更多难以获取的装备。

时致截稿日，玩家们花费在《光环：致远星》上的时间总数已经接近6000年及2.35亿次玩家总登陆人数。如此惊人的数据足以显示该作的精彩程度。



90名漫画角色隆重登场

TGS 2010《龙珠》新作面世

《龙珠：怒气爆发2》依然由NBGI操刀制作，已定于2010年11月11日发售。该游戏在日本游戏期待榜上稳定占据一席之地。向玩家承诺“破坏环境，角色转换攻击”等特点的新作，将以一种新的“愤怒灵魂”系统允许玩家增加自己的能力以达到“终极水平”的特殊状态。

编辑：Sky　美编：小杰

动作变得更加真实

本作将动画感觉的视觉效果以及CG的立体感加以融合，角色面部表情刻画和环境构建会更加真实，采用了真人动作捕捉的技术使得一招一式都会给玩家尽对真实的感受，实现了革命性的图像表现。在遭受攻击等等的情况下，角色的表情会有改变，让玩家有种拳拳到肉的感觉。而且重新加强的DB战斗系统也由于殊效的加强获得了更加震撼的视觉效果，在角色的动作之中加入了缓急变化，使动作更为进化，游戏中更能感受到爽快感。出拳时更有凝聚了力量的感觉，简直就像自己身临其境在战斗一样。


被打时的痛苦不堪


两败俱伤的表情

赛亚人克星登场

除了已经在前作中登场的73名角色以外，本作又有许多新角色确定参战。游戏中将会有超过90名漫画角色登场，比前作增添了20余名。日前网站再次爆出重大信息，一直忠于原作的龙珠系列游戏终于实现突破，原创人物哈奇夏克作为赛亚人的天敌登场，从画面上看实力不俗。

战斗系统有了更深层的进化

战斗系统的进化同样值得玩家注意。本作保留了前作中博得好评的得意技能、令对手陷入墙中的“冲击”系统，并且导入了新的招式。玩家可以完完全全享受到在原作的战斗场景中感受到的速度感。

本作还加入了全新的连续技“猛烈追打”，令对手后仰、将对手打飞之后按下各种攻击钮，就能施展出连续攻击，是前作中所没有的攻击形态。








新角色层出不穷


看着像是很多Boss的结合体

电攻百科

收录“赛亚人绝灭计划”动画

本作除了游戏以外，竟然还收录了长达约30分钟的动画影片，内容是1993年-1994年发售的“七龙珠 赛亚人绝灭计划”系列动画为基础，再重新编辑并加入新画片段，让玩家可以观赏到精致的完全重置动画影片。





在今年的E3大展上，由小岛工作室打造的《合金装备：崛起》公布一段影像。出现在视频中的主角不再是索利德·斯内克（Solid Snake），而是曾在《合金装备》系列中露过脸的雷电。这位无论在外表、个性还是能力方面都同斯内克大相径庭的主角，以高周波剑刃为武器。而在TGS 10上放出预告片中，仍然是雷电以犀利、霸气的刀法了结敌人的动画，手持“武士刀”的主角让人不由得猜测这代游戏会不会风格大变。

合金装备：崛起

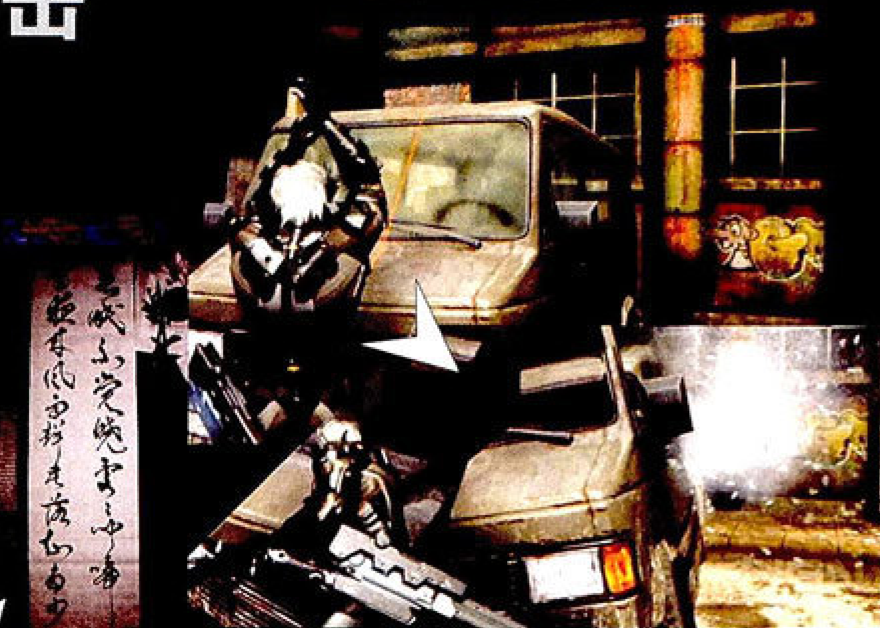
外科手术般的精确斩击

动作冒险	METAL GEAR SOLID:RISING 合金装备：崛起	期待度
	武装潜入 / 游戏公司 KONAMI / 发售日期 2011年	B

除製作人外基本是原班人馬

从制作班底来看，小岛秀夫这次基本是以挂牌制作人的身份出场，担任制作人的松山重信之前从未参与过MGS系列的制作。而除了制作人是MGS的新丁菜鸟以外，团队中的其他成员倒都是原班人马，最生的面孔至少也参与过《合金装备4：爱国者之枪》的制作。

差点忘了《合金装备：崛起》还有书法一职。担任书法的武田双雲此前从未参与过任何游戏制作，不过这代游戏中出名的“斬”、“奪”正是出自该人之手。



武田双雲的其他手稿
（看出来写的什么吗？春眠不觉晓……）



在动画里突然冒出的书法字

斬奪是該作的最大賣點

老面孔新角色

《合金装备：崛起》应当是发生在《合金装备2》到《合金装备4》之间的故事，从早先透露的内容来看，剧情将从雷电失去肉身开始讲起，到其被big mama改造为4代时的样子而结束。

斬 在早先的E3大展中，官方人员曾现场带来雷电“切西瓜”的表演。而在TGS 10上，制作人更在现场使用XBOX360实机演示了切割保龄球瓶、切开三足小型机器人的过程。据悉，只要你能精准的使用“武士刀”，还能切开石柱使其倒向敌人。



令人惊悚的不仅仅是雷电切开了建筑，还有他面对两把自动步枪扫射时的淡定



合金装备4中的雷电造型



崛起中的雷电看起来更加视觉系了



可以将西瓜切成你想要的大小



正式下刀切割前可以看到类似切割线的指示



闭上眼睛的雷电状似在享受美味

奪 由于在这部游戏中，雷电的身体已经经过了部分改造，游戏中获得能量补给的途径也不再是吃东西。事实上，雷电获得补给的方式就在一个“夺”字上。从视频中不难发现，雷电在击杀某些生化机械兵后可以夺取其身上的部件，而吸收部件的能量也是雷电的全新能力。据悉，除了通过吸收获得能量补给外，雷电还能通过吸收来提升自我力量。

再次掀起神话般的传奇
FABLE III 神鬼寓言Ⅲ

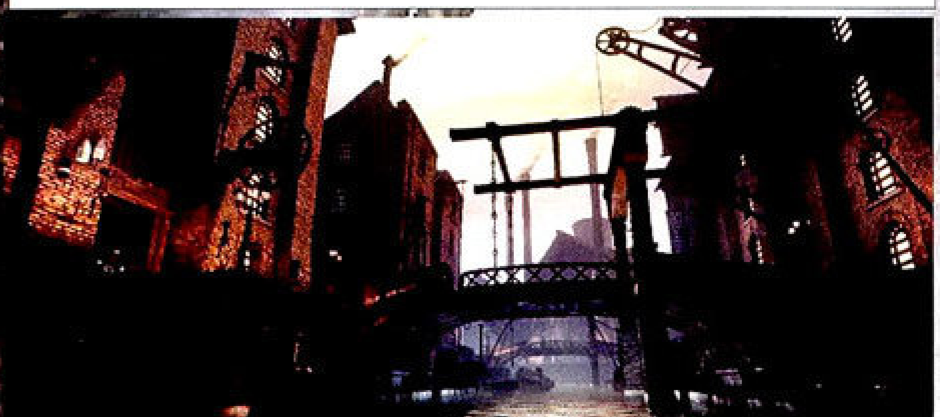
编辑：贪睡猫　美编：小杰

角色扮演 | Fable Ⅲ 神鬼寓言Ⅲ | 推荐人群：喜欢欧美角色扮演的玩家 | 期待度 A
正统欧美 | 游戏公司 Microsoft | 发售日期 2010年12月



当很多人还沉迷在《神鬼寓言2》的时候，制作人Peter Molyneux随后发表声明称从《神鬼寓言2》到《神鬼寓言3》的跨度要比初代到二代作品的跨度大得多。当时真是觉得Peter是在开玩笑，这么短的时间……

但是几个月后我们在E3上终于玩到了这部作品，事实证明是我们错了。《神鬼寓言3》在整个系列中是一个很大的跨越，它的主题和剧情都满足了玩家的迫切需求。这款曾经掀起欧美RPG一个高潮的游戏又将进入他的第三个时代。


游戏将进行一场反抗压迫与争取自由的争斗中展开

更宏伟的故事 更高涨的热情

《神鬼寓言》系列的故事，就像它的名字那样，总是带有寓言色彩的，掺和着英国式幽默以及道德决定成分。《神鬼寓言3》也不例外，只不过本次多了很多奇闻异事。“当我们坐下来开始《神鬼寓言3》的设计时真的是非常的不同，”Peter Molyneux说：“我们现在有很多粉丝了，他们都非常喜欢Fable和Albion这地方。

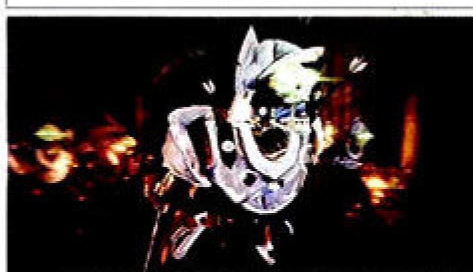
《神鬼寓言3》的故事是从Albion的统治者讲起的，那是一个夺取了Albion王位的邪恶君主。“他实际上是你的亲兄弟，《神鬼寓言3》发生在2代的60年之后。你操纵的《神鬼寓言2》英雄在单人剧情结束后又有了2个孩子，但是其中的一个离开了Albion王国。”Peter说。

“非常不幸的是，你的兄弟似乎有点疯狂，他是最为邪恶，最为出色的暴君，一个可以和希特勒、墨索里尼、戈登布朗（哈哈！）相提并论的人物。你的任务就是展开一场革命——让人民跟随你去推翻那个暴君的统治。”Peter说：“你要进入城堡、击败他然后自己成为Albion的新国王。不过这只是整个游戏一半的流程，剩下的故事就是讲你如何当国王的。有种种意想不到的事情会发生。”

享受做国王的权利

《神鬼寓言3》中最为激动人心的事，Peter Molyneux没有过多透露剧情中最为神秘的这部分。一旦你当上了国王，你会发现整个游戏的架构完全变了。这个游戏设计得如此之大，以至于你会感觉当国王前后的生活是完完全全的不同。

“在你成为国王的过程中会遇到很多的交易，别人可不是傻瓜，无缘无故跟着你去造反。他们总是希望你能答应他们的某些请求，才会支持你。”Peter说：“比如有个人叫Reaver，他是《神鬼寓言2》中一个不朽的人物，在新故事中，他会支持你的革命，但是前提是当你成为国王后，你必须将Albion的一块地划给他以便他能建立一座工厂。你是答应还是不答应呢？或者你在当上国王后会食言？游戏中会有很多有趣的决定等你做出，比如你会不会拒绝帮盲人完成某个任务，直接抢他的钱呢？你会用这笔钱去修你的城堡吗？”


本次游戏中的怪物将带来给为强大的魄力


战斗系统本山将提供更多的强大魔法与几百种武器


你将与众多NPC交流，拟定建立一个中央的王国



走在路上

东京电玩展特别篇

《怪物猎人3》

游戏类型：动作类

《怪物猎人3》将是《怪物猎人》系列回归原点的一款作品，游戏开发者将其看作是以新的思路开发的游戏新作。PS2的《怪物猎人2》沿用的是游戏初代的系统以及开发思路，而登陆Wii平台的《怪物猎人3》则将开拓新思路，给予玩家完全不同的狩猎体验。 至于现在呼之欲出的PSP版。则是本次东京电玩展，同样也是世界怪物猎人FANS的最为期待的佳作。





《弹波战机》

游戏类型：策略对战

LBX的操作是非常简单的，并不需要复杂的操作技能，所以，就算是小学生等低龄层的玩家也可以很容易的享受到。但是，在其中重点还是高深的战术要素，这就可以让成年人也能享受到游戏的乐趣。在玩游戏时就感觉跟当前的《口袋妖怪》那样。



《英雄传说：零之轨迹》

游戏类型：角色扮演

本作为一款继承“空之轨迹”系列的最新续作游戏，游戏中除了搭载各种原野动作之外，另外还采用了重视战略性的“进化型AT战斗”系统，加上丰富的搜查任务(主角是警察机关所属搜查官)以及各种小游戏等等，让玩家们体验全新的“英雄传说”冒险乐趣。而《空之轨迹》原本的两位主角艾丝蒂尔、约修亚将登陆该作！



《战神：斯巴达幽灵》

游戏类型：动作冒险

《战神：斯巴达幽灵》由曾开发《战神：奥林匹斯之链》的Ready at Dawn工作室再度担纲制作，圣莫尼卡制作组辅助开发，将发挥PSP的效能极限，提供更细致的场景、更壮阔的景深、多出25%的游戏内容、经过改良的武器系统以及新的魔法。



《最终幻想：纷争》

游戏类型：格斗对战

SE超人气格斗游戏《最终幻想：纷争》续作，这次命名为《最终幻想：纷争duodecim:012》。《最终幻想13》的主角雷霆确定参战！

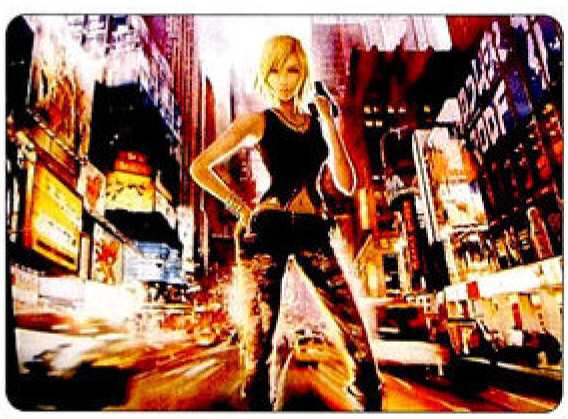




《寄生前夜：第三个生日》

游戏类型：第三人称射击动作游戏

1998年3月推出的《寄生前夜》系列第3款作品，类型为枪战动作角色扮演游戏，以2012年的纽约为背景，叙述女主角“阿雅·布雷亚(Aya Brea)”为了对抗神秘噬人生物“扭曲者(Twister)”所展开的壮烈战斗。阿雅将驱使特殊能力“跨时潜行(Overdive)”和扭曲者对抗。

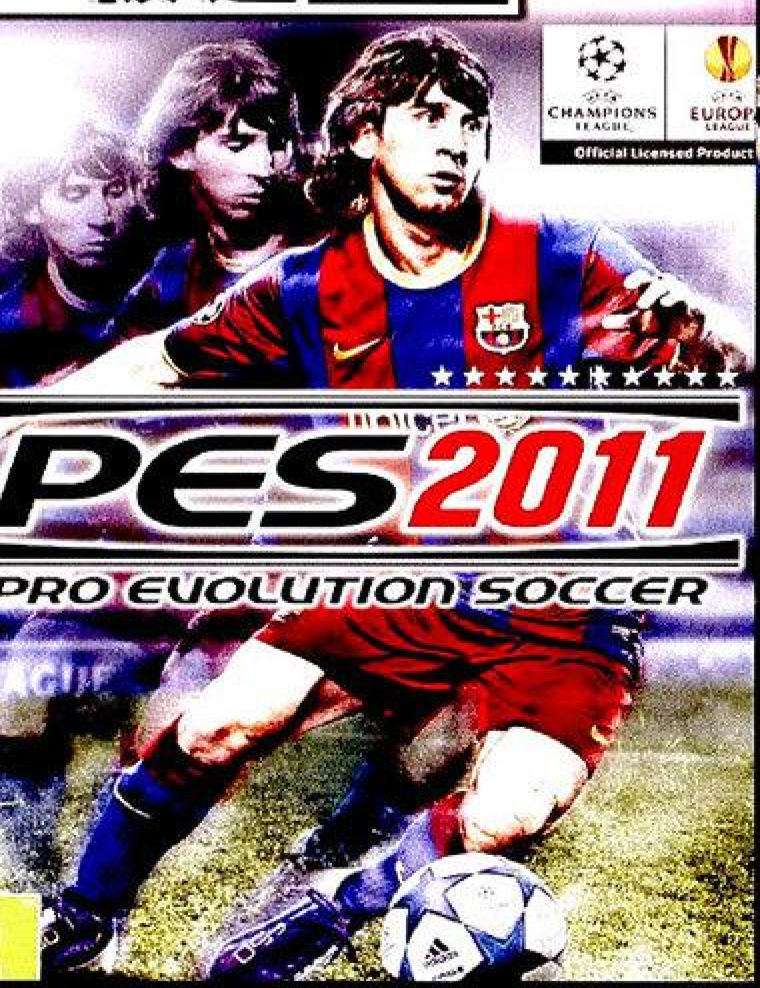


《密室献祭：伊特嘉》

游戏类型：冒险解谜

已经在PSP上发售了的密室脱逃冒险游戏《密室献祭》，以其中一名女主角伊特嘉为主角的新作将在PSN上提供配信发售！本作将搭载前作所没有的新系统“提示系统”，玩家需要做的是在房间中探索每一个角落，利用道具与提示来解决谜题并从密室中脱逃。







DEMO大对决

实况VS

6：

全操作列表

○按钮：长传（铲球）
R1：加速
X按钮：短传（断球）
L1：换人
□按钮：射门（协防）
△按钮：直传身后（门将出击）
□+X：默认方向假射扣球
L1+X：二过一
L1+△：向前挑传高球
L1+□：守门员出击时吊射
L1连按2次：连续假动作
R1：高速带球
R1连按2次：向前趟球
R2连按2次：假动作
□+R1：轻挑射门
R2+方向：急停拉球

去赛后宣传片的方法

在IMG文件夹里，将pes11pv.sfd文件换个地方放就可以了，不影响游戏的正常运行。



画面+8

恰到好处的阴影和光线效果配上草坪让人感觉这就是一场真实的比赛，而且过场动画用的是模糊渲染，看上去很舒服。



球员建模+7

面部贴图沿用了2010的那种高对比的照片感觉，尤其球员面部和光影的刻画，其实不能说谁的建模做的好，只是两者走的是不同的路子，就好比你觉得《暗黑》好还是《星际》好是同一个道理。

节奏+6

可恶的裁判，不仅误判连连，吹哨的几率也未免太高，极度影响了比赛的连贯性，使得比赛的节奏沉闷无比。

操作+6

本作加入了所谓的手控传球后，刚开始不是太容易上手，特别是碰到那种质量差的手柄或者是键盘党，传斜角失误率极高，微操上的精确度也让很多菜鸟玩家望而生畏。而且球员的转身速率慢、动作极其僵硬，这是最让人不能忍受的。

创新+7

·所谓的手控传球、所谓的360度带球，都是FIFA玩剩下的，现在当成一种自身的特色，这未免有些捡破烂捡到一定境界了。
·加入了力量槽，玩起来觉得出奇的生硬，每一次传球你都不知道落点在哪里，偶然性大大增加，玩家的掌控感非常受挫折。
·假动作连续技：你最多只能使用4个动作，分别是上下左右，只要轻松几位就能玩出很多花样



杂志收藏购买微信：bfw



编辑：sky　美编：节早



球员建模+7

EA投入巨资打造更加写实的球员造型，而且还有多达10形来选择。而且球员建模比例相当真实，尤其是这次引入了更多层次的身高差距后，而球衣上的褶皱看起来也更加真实，配合明亮的光线，立体感很强。

画面+7

比起上一代要好上许多，以前那偏翠绿的颜色实在深的有些离谱，现在整体看起来真实不少，比赛视角下的草坪无论颜色还是立体感，改善了游戏的光照系统，带来更加绚丽的视觉效果，还是非常让人满意的。

操作+8

手控传球的开山鼻祖，操作一支队伍 你感觉场上每一个球员都是活生生的人，很自如、很随意，看来专门开发的物理引擎不是盖得。





创新+8

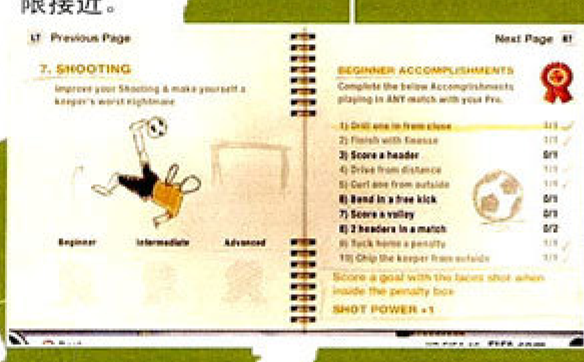
・除了画面有所进步外，还多了一个赛前热身训练模式，个人感觉用处不大。

・引入一项名为“Personality+”的全新特性，任何位置的任何球员，无论触球与否，都会表现出其独特的个性并反映在比赛中，再加上新的新的动作类型和身体模型，使之看起来完全不同于其他球员。

・新的传球方式“Pro Passing”，其中传球精确度不仅取决于球员的自身能力，还会受到当时场上状况的影响，路线错误、发力不准都会带来很糟糕的结果。

节奏+8

华丽的动作，流畅的比赛，一场赏心悦目的比赛是我们所追求的，FIFA已经无限接近。



全操作列表

进攻

LB+A按两下 one two二过一
LB+Y　lobbed though过顶直传
X按两下　low pass低传
X按三下　ground cross地面低传
LB+X　early cross提前传中
LB+X按两下 early low cross低球传中
LB+X按三下 early ground cross贴地传中
RB长按　漏球
LT+RT　cancel放弃球权

防守

LB　change player切换球员
RS+方向　手动切换
A　贴身防守
X　铲球
B　解围
LT　卡位
B长按　夹击
LT+RT　跑动防守卡位

任意球

A　地面传球
X　长传
B　弧线射门
LB+B　贴地射门
Y　人墙起跳
A　人墙前冲
LT RT　人墙左右移动



1350-1650年是欧洲历史上的一个重要时期，十字军东征、宗教改革和贸易路线的开拓，改变了欧洲对世界的认识，也宣告了“黑暗时代”即将落幕。以这段历史为背景开发的游戏作品有不少，譬如同样由1C Company推出的《帝国：困扰的时代》，而这一回，这家著名的东欧游戏公司又为我们带来了《统治：国家的冲突（REIGN:Conflict of Nations）》，该作同样以1350年开局，玩家将在游戏中接触到诸如黑死病蔓延、奥斯曼帝国人侵东罗马等历史事件。

综合评分	6.5
剧　情	7
画　面	6
音　乐	7
操　作	6
游戏性	7

综合评价　不愧是1C Company出品的历史策略游戏，如果加入对战玩法，并强化军事内容，就更完美了。

统治：国家的冲突

冲突中的强国之路

游戏类型：策略　发行日期：2010年6月8日
发行厂商：1C Company　官方网站：www.conflictofnations.com

选择你的历史舞台

《统治：国家的冲突》共有四种游戏模式，包括贯穿1350至1650年的Free Play（自由模式）和各以百年划分的“王子（1350-1450）”、“领主（1450-1550）”、“君主（1550-1650）”这四个时间模式。选择不同的历史阶段，玩家所处的世界格局、科技发展进程也有所不同。从某种角度而言，四种模式的难度也是逐级提升的，譬如在君主模式下你就无法用攀科技的打法对付游戏里的其他竞争者。



开启新游戏后，第一部就要选择游戏模式。▶

在确定你所处的历史舞台后，玩家还要选择自己的国家阵营才能正式开始游戏。《统治：国家的冲突》中有多个国家阵营可供玩家选择，诸如历史上有名的波兰王朝、汉萨同盟、基辅公国等等。不同的阵营各有自己的获胜目标和优势兵种。


1350年，20多个国家阵营在地图上星罗棋布


经过2个世纪的冲突、吞并后，1550年的地图上只留有8个阵营

如果你想改写历史，让历史剧本中注定会被并吞的小国留存下来，还是玩自由和王子模式为好。

游戏界面操作

在界面操作方面，《统治：国家的冲突》和其上一代作品《帝国：困扰的时代》有不少相似之处。游戏画面酷似一张呈45度角的高空俯瞰图，画面中除了可以看到众多城市、村庄和由森林、河川构成的欧洲版图外，还能在地图上查看到己方和盟国派驻在城堡外的官员。游戏的大部分操作，便在这个画面中进行。



① 罗列了游戏的各类功能按钮，从左至右分别为：系统菜单（ESC）、国家状况（F1）、外交（F2）、科技（F3）、任务摘录（F4）、国家排名（F5）

② 记录国家当前拥有的资金、知识、粮食和单位

③ 当前的年份和季节（游戏中的一季可以视为一回合时间）

④ 进行游戏速度的设置，其中暂停也可以通过按“空格键”来实现

⑤ 罗列了国家的君主和要职人员（当人物升级时，头像上会出现升级标示）

⑥ 为国家的办事员列表，这些角色只能通过君主或要职人员的技能召来。

⑦ 显示玩家选中的城市菜单和城市要员的人物菜单。

用鼠标选中己方城市或政要人员后，不仅能查看城市或官员的详细信息，还能对城市发展进行规划或安排官员执行任务。



城市菜单画面

在城市菜单上，罗列了城市的当前人口、兵力、各项资源（金钱、知识、粮食）的每季产量、城市当前状态以及市民忠诚度等信息。通过点击菜单左右两侧的按钮，你还可以在城市里进行设施建造、军队招募、移民等一系列操作。



人物菜单画面

在官员菜单上则可以查看角色当前的年龄、防御、忠诚度、偷窃技巧、身上携带的兵力和当前拥有的技能。而要解雇角色、操作角色移动（也可以选中角色后右单击画面中的目标）或使用技能，也要用到此菜单。



王国的组成部分

王国的政要人员

要运营一个国家当然少不了各色人等。在《统治：国家的冲突》中，玩家可以通过城市菜单来雇佣各类角色，包括：统治者（掌管外交和政治）、总督（掌管经济）、指挥官（掌管军事）、间谍（掌管谍报和暗杀）、牧师（掌管宗教事宜）、科学家（掌管科技发展）。

不同职业的人物在升级后可学的技能也各有不同。诸如科学家可以学会针对黑死病的“隔离”技能，而统治者则可凭技能招来外交官。这些能力对国家的发展壮大起到重要的作用，不过使用技能也往往会消耗国库的金钱或一定的知识点数。

科技

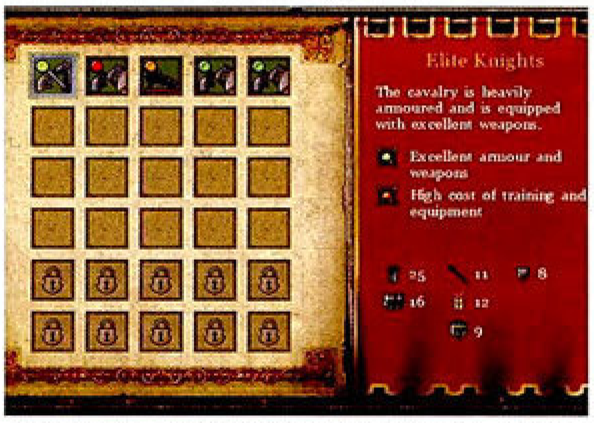


各项科技的作用都详细地写在右侧。

科技在这款游戏里的作用同样不言而喻，《统治：国家的冲突》共有三个科技时代。只有当玩家掌握了前一时代的大部分科技（所有科研项目都需要耗费知识来研究）才能要进入下一个科技时代。另外，每个科技时代共有12个研究项目，这些研究项目分别针对经济、军事、内政等领域。而要想建造高级建筑、招揽高级兵种就必须研究科技。

军事

这款游戏的作战单位有两种获得途径，其一是通过城市的兵营建造，而另一个途径就是利用指挥官的技能招募。游戏中的军队可以驻守在城市、村庄内，而可以携带军队的人员就只有指挥官和具备指挥官技能的君主了。值得一提的是，游戏中的军队会消耗城市的粮食，招募士兵更要动用城市的兵力或人口。如果一不小心过量招募士兵，就会让城市陷入饥荒局面。



▲兵力左上角的圆点代表部队的状况，深绿色为最好的状况。通过驻守城市可以使部队得到休整。



▲城市中的各类生产设施可以调配人数，出现饥荒时，先把农场的人员配比调到最大。

外交、经济的作用更胜于战争



◀在开展军事行动前，最好确保自己有足够的同盟，你可以借助同盟的力量围剿对手，或至少避免他国掉头刀难你。

《统治：国家的冲突》里，各个国家阵营的制胜条件都是扩张己方的领土面积。然而在游戏中，军事行动往往是最后一个步骤，如果不分时机、胡乱动用武力，往往会带来一系列隐患。事实上，外交和经济在这款游戏中的作用更胜于战争。

通过外交可以获得的好处包括联姻、市场贸易和军事支持。值得一提的是，要想同他国建立更深入的交往，你需要提前向他国派驻使者，改变他们对你的看法。而当他国对你的态度由漠视变为尊重后，你就可以利用金钱、知识等筹码进行下一步交易了（这就是为什么说经济比军事重要的原因）。而当你拥有足以吞并他国的实力后，就可以不再看对方脸色，甚至毫无顾忌地撕毁协约与对方开战。



当他国对外交提议索要好处时，就看你的钱够不够多了。

TIPS



继承者的诞生很重要



△后代越多，君主越长命，你的王国就越好料理（一些阵营的君主似乎有“短命”的设定）。

这里特别一提联姻的重要性。中世纪欧洲人民的平均寿命极低，甚至连一些国家的君主都是活不过30岁的短命鬼。为此，在与他国进行外交时务必将联姻作为头等大事。只有当君主留有继承人后，整个国家才不会因为君主的去世而进入动荡的黑暗时期。如果，君主尚无继承人就因病过世，即便你立刻从国家中推举出君主人选，城市内的民众也会因为不服而造反。

结语 总的来说，《统治：国家的冲突》是一款突出全局，强调人物、外交以及经济作用的历史策略游戏。从某种角度而言，军事是这款游戏的弱点所在。虽然游戏中有各色兵种设定，不过对战，还是启用高级指挥官利用兵海战术更加保险。

配置需求

操作系统：Windows XP/Vista
CPU：Intel Pentium 2.4 GHz or similar
内存：512 MB
显卡：NVIDIA GeForce 6600、ATI Radeon X650
硬盘空间：2 GB

综合评分	某猫极度推荐的神作	9.5
画面	9	立绘出色，可惜画面分辨率不高
音乐	10	音乐完美，难以相信只是游戏BGM
系统	9	系统完备，弹幕游戏该有的都有了
操作感	9.5	武器繁多，可进行各方面的作战方式
流畅度	10	极度流畅，始终都保证高速爽快感



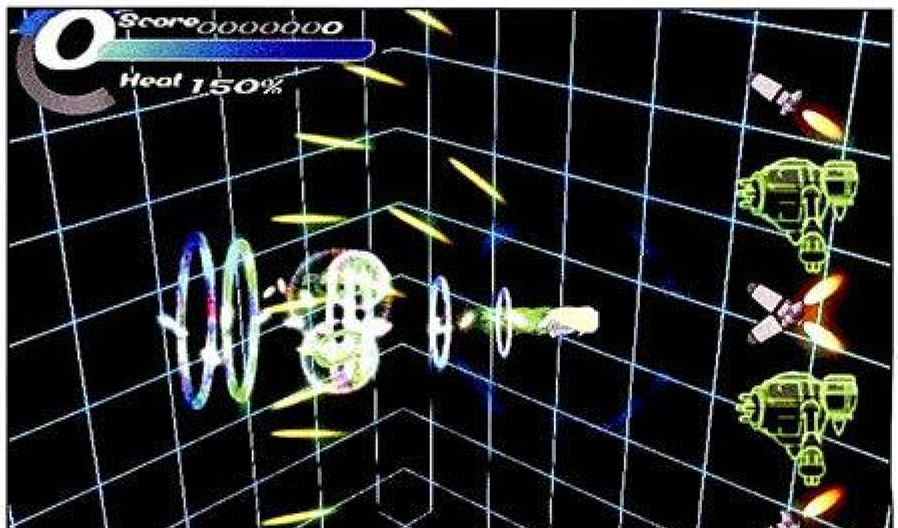
在天空祈祷的少女

C78同人游戏sora

本次某猫带来的又是最拿手的弹幕游戏，虽然这是一个在C78展上的同人游戏，不过在玩了之后绝对让某猫推崇备至，华丽的音乐、充满速度感的战斗和绝佳的操作手感，而最最重要的就是本有戏的主角是可爱的少女，让某猫可以集中全部精力投入到战斗中，打出S评价！现在事不宜迟就让某猫来好好介绍一下本作的特点吧。不过玩之前玩家需要注意的是游戏一开始会问你是否要进行训练关，然后在通过第一关之后才会出现正式的游戏菜单，游戏才会储存。

游戏界面介绍



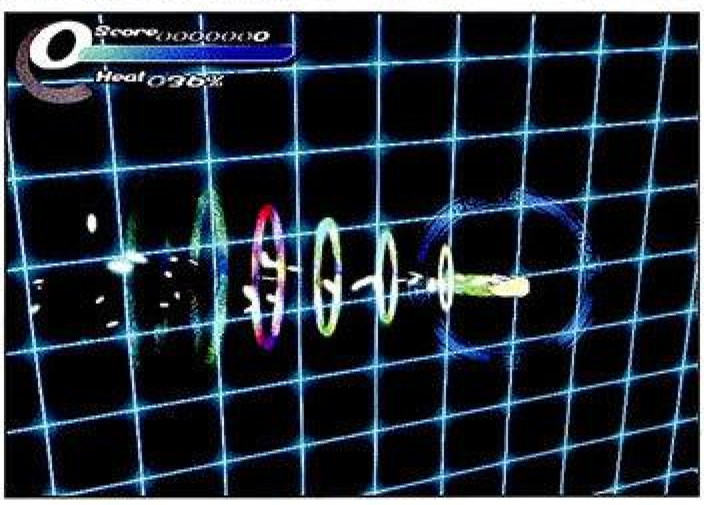


擦弹：冲刺状态下接触激光会产生擦弹效果，可积蓄Hyper槽并回复红血。

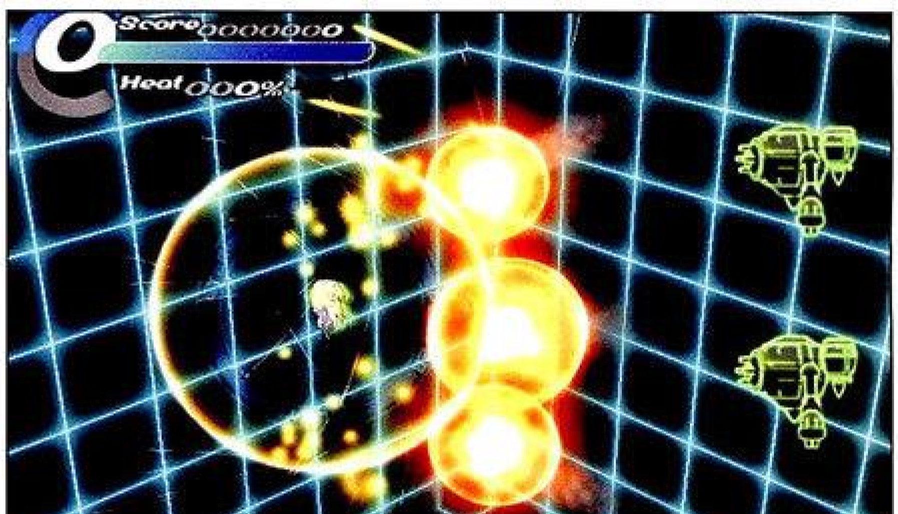
取消：将武器后半段动作取消切换为其他武器或冲刺，HEAT值上升。部分行动和武器不能被取消。

系统介绍

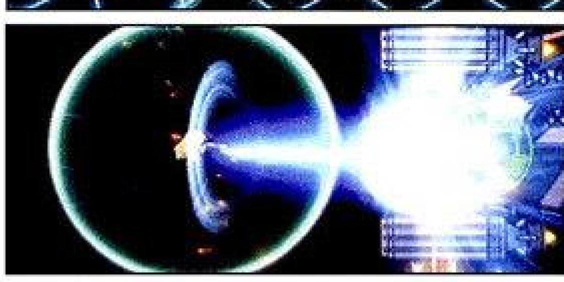
冲刺：顾名思义可以以正常数倍的速度移动，按住冲刺键可以保持冲刺状态。该状态有以下特点。



①HEAT值持续上升；
②激光系武器无效化：但接触激光的瞬间HEAT值将进一步上升
③有擦弹效果。



防护罩：中弹或开启Hyper时会在身边产生防护罩，逐步变小直至消失，该全程无敌。部分武器使用时也会产生防护罩。



HyperAttack：当蓄有一条以上Hyper槽的情况下，可展开防护罩释放强力的HyperAttack。

目标锁定：默认锁定最靠近自己的目标，按方向+锁定键可锁定该方向离自己最近的敌人。快速按两次锁定键可取消锁定状态，再按一次则重新锁定。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：贪睡猫 美编：小米

武器推荐

武器系统也是该作相当值得研究的一大特点，在游戏开始前你可以选择主武器、次武器、辅助武器。在游戏中大多数主武器都拥有4种射击状态：普通射击、蓄力射击、冲刺射击、Hyper射击。其中冲刺射击是在冲刺状态行进行射击，而Hyper射击则是普通意义上的BOMB。由于该作的武器数量相当的多，所以在这里就推荐几样武器。同时游戏中武器的获得是在每次游戏结束后随机获得和难度、模式、通关等没有任何联系。

RIFLE-C

位置：主武器

	属性	威力	效果
通常	激光	120	轻微贯通
蓄力	激光	255	贯通效果理想
冲刺	激光	180	单发强力贯通光束，但弹速慢
Hyper	激光	380	发射巨大的球状激光，强效贯通



最佳激光武器，拥有很好的穿透性，在对付大量耐久较低的实弹时效果明显，而且单发威力和速度都不错，配合冲刺攻击可以造成不小的伤害。蓄力攻击则是在不方便大范围移动时的高杀伤技能。

BULLET

位置：主武器

	属性	威力	效果
通常	实弹	30×7=210	微扩散能力的多重攻击
蓄力	实弹	180	单发实弹，弹射两次
冲刺	实弹	30×7=210	微扩散能力的多重攻击
Hyper (LockOn)	实弹	30×17=510	对锁定目标的连续攻击
Hyper (LockOff)	实弹	180×8=1440	屏幕内无差别的高伤害攻击

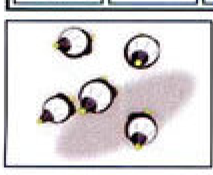


最佳的实弹武器，同时也是某猫推荐的最佳主武器，可以应付极多的状况，通常攻击和冲刺攻击时弹速高、命中高、威力大，微扩散不管是进行攻击还是歼灭实弹都属于上佳的武器，虽然蓄力攻击不推荐，但是不需要蓄力反而可以增加战场上的灵活应变性。

POD

位置：副武器

	属性	威力	效果
通常	激光	70×5=350	对目标进行数次激光攻击
Hyper (无POD)	激光		直接获得5个POD
Hyper (有POD)	激光	1050	启动所有POD对目标造成极大伤害

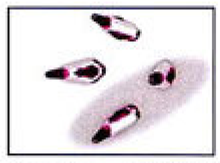


攻击能力最强的副武器，在POD展开的期间可以对锁定的目标造成极大的伤害，不过缺点是展开需要时间，同时经过一段时间有需要再次展开。同时作为副武器没有什么防御性能。

ARTILLERY

位置：副武器

	属性	威力	效果
通常	激光	60×12=720	激光属性霰弹
Hyper	贯通	300×4=1200	在人物上下各发射一定角度的贯同激光



虽然初始用起来觉得其貌不扬，不过应该是本作最佳的副武器了。射击硬直小，而且覆盖面广，基本上除了自身正面范围以外全部都有覆盖，配合BULLET何以一击击毁屏幕内所有的敌方实弹，防御性能绝佳。虽然因为散射率高，对于锁定的目标没有办法造成多大的伤害，但是对于大体型的BOSS近距离一发伤害惊人。同时Hyper技能虽然很难对目标造成伤害，但是可以一击清除屏幕所有炮台。

最终BOSS详解

StarBreaker "Fuse of bomb to explode the earth."

第一阶段

一开始会受到BOSS的巨炮轰击以及炸弹轰炸要小心躲避，在BOSS临近后开始真正的战斗。令BOSS受伤的部位是中间巨大的核心所以靠近使用ARTILLERY可以带来极佳的效果。BOSS红色的激光可以擦弹，但是落点出的爆炸不可，黑色导管的爆炸火焰也不可擦弹，但是除此之外可以利用冲刺不断回避，同时瞄准核心攻击。



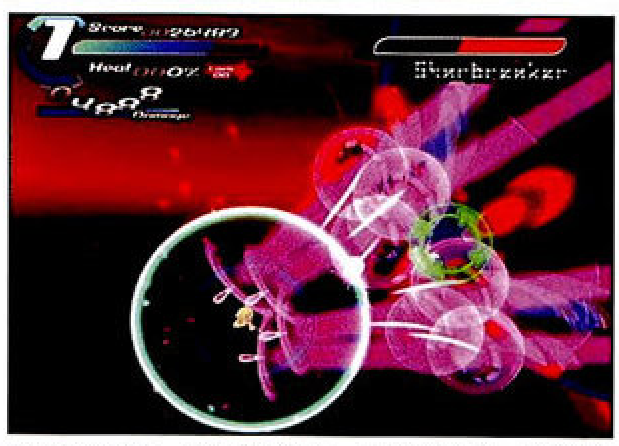


第二阶段



同样先是一波巨炮和炸弹的攻击，同时更加密集，之后BOSS会连接上多个炮台附件开始第二轮攻击。攻击点同样是中间的核心。射击的所有弹幕都可以擦弹，但是炮台喷射的火焰范围极大不可擦弹，这部分的技巧就是不断的冲刺到火焰炮台的对面在近距离对核心使用ARTILLERY攻击，只要不被火焰扫到，普通子弹不会造成多少伤害。炮台附件虽然可以击破不过不要浪费这个时间了，同时击破第二阶段时不要呆在BOSS核心以外的地方，避免被炸伤。

第三阶段



到达这个阶段时反而比较好办了，BOSS展开的BIT虽然激光攻击很难缠，不过这些BIT可以击破，把目标对准BOSS核心后一发ARTILLERY的Hyper就可以全部解决，之后弹幕会少不少。最终阶段发射的巨大的激光是可以擦弹的，同时也建议擦弹，虽然会伴随一些实弹攻击，不过空间大，比较好躲。待在激光射不到的地方反而会比较危险，同时擦激光是可以让Hyper槽猛增，在下一次再开BIT是继续用Hyper击破，来回几下就可以过关。



百战天虫：重装上阵

回归2D的虫虫对战

综合评分	7.5
画面	7.5
音乐	6.5
操作	7.5
系统	7
游戏性	8

综合评价

属于回归型的作品，作为新作来说缺乏创意性。

适合人群

被大型游戏折磨到死去活来的玩家以及怀旧人士。



地面挖坑可以阻挡对手前进

Team 17小组发布的《百战天虫》系列最新作品《百战天虫：重装上阵》一改前几作的3D画面环境，而重新选择使用经典的2D画面，全新的高清2D画面相比前作的3D画质在视觉效果也同样毫不逊色，或许面对这些可爱的虫子，玩家也不会刻意追求对游戏系统并无太大意义的3D环境。游戏研发总监Martyn Brown在介绍游戏时说，“《Reloaded》是Team 17回归到经典怀旧的一作。而本作距离上部发行的2D作品World Party已经有十年之久。主创人员在游戏发布时表示：“在《百战天虫：重装上阵》中，我们除了回归到2D外，还将玩家们津津乐道的经典元素再次加入到了游戏中。另外，本作也是近年来我们公司首个自己负责发行的游戏。我们非常期待和玩家们一起不断的完善这个游戏。”


各种不同的趣味对战场景

操作系统

在游戏时依然可以通过TAB键更换当前的小虫子，本作虫子们的跳跃力有所提升，但在跳跃的模式方面，却只有前跳与后翻两种。在单人游戏模式中还附加了一项Body Count（尸体计算）模式，玩家可以操控一只HP200的虫子与数量无限但HP只有10的虫虫们厮杀，最终统计杀敌数量，并且支持将成绩上传到排行榜。 另外游戏为新手玩家安排的Training（训练模式）通过循序渐进的方法，让游戏者在短时间内就可以对基本操作及大致的武器属性有所掌握，当然，想玩出风格和技术还是需要玩家在长时间的游戏中不断自行摸索的。



除了渐进的30个初始任务以外，还可以通过购买附加5个新任务

任务系统

《百战天虫：重装》为玩家提供了30个Campaign Mode的主任务，并且可以通过购买追加5个难度较大的附加任务，以及30个难度更大的War Zone战区任务，共计65个单人模式任务，大大提高了游戏的耐玩性和趣味性，在AI方面，本作的虫虫们以进攻为主，在使用武器时不会顾及到同组队友，并且在某些情况下会选择使用伤害巨大的超级武器进行攻击，而对于投掷系的武器，虫虫们对反弹力的把握有所增强，相对而言这就给游戏提升了更大的难度。


武器品种繁多，真正的重装上阵

武器系统

《百战天虫：重装上阵》中将为我们的小虫子装备超过45种以上的武器，除了延续并对前几作中经典的空袭武器大范围的Napalm Strike（凝固汽油弹），秒杀虫虫的Concrete Donkey（混凝土大笨驴）以及投掷型的Holy Hand Grenade（神圣手雷）以及附加效果进行新的设定以外，还追加了不少的新型武器。比如：

Magnets（磁铁）：放置后可以通过按键的转换其属性，对金属性质的武器起排斥或吸引的效果，在任务关卡中，借用磁力反弹更可以将手雷投掷到意想不到的位置。

Super Bunker Buster（超级钻地弹）：地下爆破后引爆同水平线上5个点，30点的基础伤害。值。



Are you ready 战斗开始!

Storm Strike（闪电风暴）：使死亡的虫虫们复活，并且让生存的虫虫们恢复30点生命，不过是不区分队伍敌我的。

Plant Sentry Guns（植物哨炮）：保护范围领地时的定位武器，可被累计破坏。

另外，本作的绳索不再能进行回收，也就达不到无限使用的效果了，可能这对于部分绳索达人来讲是一个坏消息吧。在拥有如此繁多的武器装备的前提下，也明确了本作《重装上阵》这个副标题的意义，当然最有效最快速的求胜途径依然是把虫子们击落水中。

商店系统

主菜单上的Shop选项，为玩家提供了装备商店系统，除了可以购买各种武器以外，还为虫子们准备了不同样式的帽子在进入游戏时进行装扮，二战大兵、西部牛仔、古典骑士、警察甚至是爆炸头，当然只要是你喜欢就行。除此以外，还可以通过购买在游戏中使用新的场景（Landsacpes）、堡垒（Fort）以及虫虫们死亡后的墓碑形态(Gravestones)，当然还有之前提到的单人游戏中的5个附加任务，也是在Shop选项实现购买，而购买这些道具的金币则全部通过在游戏中胜利后获得。

DIY系统

在Customise菜单中，玩家可以通过自定义游戏模式、属性、场景以及武器道具的形式来制作属于自己的个人战役，喜欢徒手挑战或使用大量的武器进行屠杀都由你自己决定。定义一个自定义游戏的名字后即可以在Game Options中对游戏时间和回合进行设置，通过修改Landscapes Options选项可以对游戏中的场景进行设置，Random Objects选项为玩家对游戏地图中的障碍物，即汽油桶、物资箱、地雷的属性进行自行定义，而Weapon Options选项则让游戏者自行决定武器使用限制，如子弹及延迟。

而对于游戏地图的设置，则可以通过自定义系统内包含的，简单到类似于BMP画图板一般的工具进行自行绘画，想做成什么样子就做成什么样子，真正意义上自定义游戏模式。达人们更不妨通过PhotoShop制作属于自己的背景地图，导入游戏中制作只属于自己的独特战场。



联机系统

在本作的联机模式中，包含Local Match（本地游戏）与Network Game（网络游戏）两种类型。Local Match的设置相对简单，而Network Game依然是支持本系列最大数四人同时游戏。当然，你也可以将其中的一到两支设置为电脑控制以及变更队伍关系，与你的朋友一起合作厮杀。通过调整Select Match Type的分组模式从而达到对Number of Players（游戏人数）的定义，根据不同的Match Type模式，支持2-Any玩家数不等，Game Style选项则让玩家对游戏模式进行定义，包含Standard, Pro, Rope Racing, Fort,等等，即标准、专业、绳索竞技、堡垒模式及其他共计八种不同求胜目的的游戏模式。



广域多人的游戏的设置相当丰富



其他

《百战天虫：重装上阵》对玩家提供的Help帮助系统，合并在Options之内，目前游戏的语言模式并不支持中文环境，对于英文基础稍弱的玩家而言，先打个汉化补丁是个不错的选择，而What' New选项，则包含了本作中对游戏设置及功能变更的所有介绍，有进阶玩家可以阅读一下，对高手进行游戏时还是有一定帮助的。除此以外，玩家还可以通过Links访问Team 17小组的官方网站及在YouTube与Facebook的相应视频及资料，而倒数第二第三的Achievements 与Leaderboards则提供了玩家成绩与排名榜的显示公布。



综合评分 8.5

画面	8
音效	7.5
创新度	9
游戏性	8.5
剧情	7

适合人群　即时战略和策略类游戏玩家

综合评价　游戏还是轻操作，重策略，创意上的设定不错，但细节把握还略显不足。

兵者诡道

RTS世界的另一种创新

RUSE

游戏开发：Eugen Systems
代理发行：Ubisoft
游戏类型：即时战略+策略
发行日期：2010年9月20日

《兵者诡道》是由UBIsoft旗下的法国制作组Eugen Systems独立完成的一款充满了创意的二战即时战略游戏。游戏的本质是一场必须不停隐藏、伪装还有挖掘真相的攻心之战，没有了战争迷雾的地图反而让玩家感到步步惊心，任何没有经过反复侦查确认的行动都将成为一场无可挽回的自杀任务。而这也正式游戏制作组所想要告诉玩家的，一种法国式的战争理念。

咋一看到这个富有东方气息的译名，还真的不会让人立马联想到这是一款RTS游戏，反而像其他类型的游戏多一点。游戏围绕着真实的历史来展开，玩家可以以一名参与者的身份去见证历史中的许多大事件。游戏的画面相对来说比较出色，画面细节刻画十分到位，特别是精美的过关CG更是让人印象深刻。游戏的节奏相比较于普通的RTS游戏显得较慢，这样即使不是专门的RTS游戏玩家也能够轻松上手。总体来说，《兵者诡道》的确是一款十分耐玩的游戏。

游戏操作按键







创新的整合型玩法

玩RTS游戏最重要的是什么？风骚的微操？每分钟上百的APM？抑或是各种各样的流派战术？或许在其他同类游戏中，这些元素是必不可少的。但是，这款由Intel与Ubisoft共同研发的游戏《兵者诡道》，与一般化的RTS游戏相比，本作更注

编辑：Samtown　美编：节早

重策略的运用，玩家作为战场上主控大局的指挥官，只需灵活运用自己的头脑，充分利用各种心理战术、计谋便能战胜敌人，让玩家可以体验到运筹帷幄，决胜千里的游戏乐趣。轻操作而重战略——这亦是本作最大的特色。

《兵者诡道》是首款着重心理战、策略战的即时战略游戏，目的为玩家提供创新及更有趣味的游戏体验。Ubisoft表示，研发团队的目标是创造新颖的游戏体验，让玩家可以在生动逼真的世界中成为指挥军队的策略家，运用IntuiLab的技术，《兵者诡道》将把玩家从RTS游戏的传统操作中解放出来，使玩家可以更专注于使用谋略与智慧来战胜敌人。游戏使用独家引擎 IRISZOOM，玩家可通过鸟瞰视点了解整过战场，迅速下达指令，夺取军事要点。

战斗心得



如上图，在《兵者诡道》游戏里，所有单位在未被侦查的情况下，都将全部在地图上标示出它的位置与单位预测。



从上图可以识别，敌军一只重型装甲单位正在向我军基地前进，但是由于没有详细侦查，尽管敌人装甲单位已经进入了多功能反坦克防空炮与坦克歼击车的射程范围，但是这两支部队都只能进行瞄准却无法进行打击。



于是我派出轻型侦查装甲车对敌人装甲单位进行侦查，注意图上淡白色的不规则圆形区域就是侦查装甲车的实际侦查视线区域，之所以是不规则的圆形是由于地图上城市与建筑产生的视线遮挡，要避免视线遮挡的情况发生只能派遣没有武装的薄皮侦察机进行全方位侦查。而地图上淡蓝色的圆形标示着我军装甲部队的实际火力覆盖区域，但是由于敌人坦克虽然进入我军装甲部队的火力区域却在城区的背后，所以我军仍然无法开火对该单位进行有效打击。

所以在战斗中，玩家要记住，没有良好的侦查所有部队都不能有效的发挥火力，而选择良好的战斗地形，将对敌方部队形成单方面的包围并阻止敌方火力的施展。

各国特点简谈

美国

美国是一个可以让你实现所有梦想的国家，因为你能拥有所有类型的武器。虽然大多武器的性能平平，但价钱亦相对较便宜。其中美国的机动防空车是游戏中最强大的地面防空火力，空军初期空战能力薄弱，但便宜而强大的B17能在后期把地面变成年人间炼狱。

最具特色兵种：M17机动防空车、B17空中堡垒

德国

与美国相反，德国任何兵种都比人强，同样都比任何国家贵，所以只能选择其中的几个兵种发展。88炮无论对空或反坦克也在行，却非常昂贵，而面对海量战斗机时是无法应付的。远程火炮以突击炮为主，射程很近，但装甲较厚，只能在地面进攻时为坦克步兵提供掩护。德国坦克和驱逐战车都厚甲，能应付所有重装甲，但非常昂贵。有最远程的moser迫击炮、最厚甲的鼠式战车、最牛的东风式防空车、PUMA侦察车等等，唯独研发和生产费时。

最具特色兵种：鼠式战车、Me262、moser迫击炮、东风式防空车、88炮

英国

空军神手，各种空军部队能力出色。战斗机可以对地，火力全面。伞兵无需研发即可生产，为快攻提供了优势。可是陆地部队普遍较贵，能力平平。陆地侦察车昂贵，空中侦察机需时研发而且生产较贵，都令英国在无法应付埋伏。英国另一特点是有多种便宜的火炮阵地，为基地提供有力的防护。

最具特色兵种：台风式战斗机、兰开斯特轰炸机

法国

非常特别的国家，完全体现了步坦协同作战的理念。各兵种的兵营都便宜，陆军能力不错。FCM F1重坦克集步兵支援、正面突破、防空等全面功能于一身。火力与装甲与鼠式、T95相同，却拥有防空火力和便宜的价钱，是游戏中最高性价比的坦克。可是法国防空能力惨不忍睹，除FCM F1外没有什何机动防空火力，而且防空炮的火力弱得可怜，对着英美这些空军大国只有被屠杀的份。坦克便宜，装甲厚重，但对装甲火力较弱。重步兵比其他国家贵一倍，但不用研究。

最具特色兵种：B1 BIS重型战车、Laffy W15反坦克机车、FCM F1、EBR

意大利

唯一能生产拥有侦察能力的步兵，进攻时可以鱼目混珠。一个步兵营已能生产步兵和轻坦克，非常方便。其他坦克同样很弱，却很便宜，看来意大利是必须步兵、坦克和火炮三军配合才有作为。拥有威力和88炮一样的90mm炮，特种兵营还能生产机动版。炮兵营能生产210mm火炮，虽价钱极度昂贵，但不用建设特种兵营就能生产，算是节省一笔了，而且准度是所有超长程火炮中最高。火焰坦克也是值得注意的部队，因其极度便宜，却有不错的装甲和速度，还能轻易摧毁轻装甲。集合几架后，再多的轻武器海也不怕。

最具特色兵种：AA 90mm、210mm火炮、侦察步兵、火焰坦克

苏联

名震天下的苏联红军步兵生产极速，几乎不用等待即可生成一大批。兵营便宜得吓人，但奇怪的是升级重步兵又比其他国家贵一倍，有点鸡肋。防空能力只次于法国，一不留神一大片步兵就会被敌人轰炸机屠杀了。后期装甲部队和驱逐战车都有很厚的装甲和不错的火力，价钱亦不太贵，可以对步兵作掩护。特种兵营有卡秋沙，弹幕范围广，只要敌人基地露出半点马脚就可以盲扫，而对密集的步兵也有不错杀伤力。空军很贵，不值得投资，只有轰炸机可以在后期僵持时作奇袭之用。

最具特色兵种：普通步兵、IS2、IS3、卡秋沙



兵者诡道 R.U.S.E 指挥官培训指南

阿汤攻略版

兵者，诡道也。故能而示之不能，用而示之不用，近而示之远，远而示之近。利而诱之，乱而取之，实而备之，强而避之，怒而挠之，卑而骄之，佚而劳之，亲而离之，攻其无备，出其不意。此兵家之胜，不可先传也。

阿汤有话说 以上这段古文摘自《孙子兵法》，大致上告诉我们：战争其实就是一种诡诈之术。你要在敌人没有防备处攻击，在敌人料想不到的时候采取行动。这是指挥家制胜的秘诀。看完了之前极速体验后，想必大家对游戏的内涵有了一定的了解，并迫不及待地想成为一名战地指挥官了吧！别急，既然这款游戏被命名为“兵者诡道”（RUSE英语翻译为诡计、诡道的意思），那么其中的用兵之道就成为了玩家掌握游戏的关键，如何利用地形？如何使用装备？如何运用计谋？都是指挥官必定要了解的内容，所以天生拥有军事指挥才能的阿汤叔通过国庆假日里的细致研究，整理出了以下几篇指挥官培训指南，希望能够帮助大家在游戏中成为优秀的将官。

R.U.S.E 地形篇

但凡玩过几场战役的玩家，都会有这样的感觉，这款游戏玩战术不如玩策略，玩计谋策略不如玩地形，利用好地形才是战争获胜的关键。游戏中的地形主要分为以下四类：森林、平原、路桥、村镇，它们各自有各自不同的属性和作用，下文中我就会一一讲解，但唯一要吐槽的就是游戏将山地地形的用途排除在外，山丘和山坡除了能给炮兵提供一定的视角掩护外，任何部队都无法到达（包括空降兵），完全成为了一种装饰，这不得不让《突袭》中最擅长打山地偷袭的阿汤叔遗憾不已。

➔森林



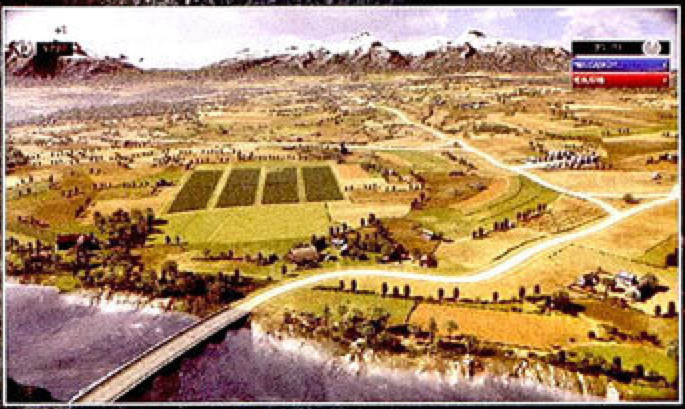
森林是最好的隐蔽地形，适合各种步兵、反坦克炮和高射炮布防。一旦敌军接近你的射程，你就可以袭击对方，造成最大伤害。尤其是分布在公路两侧的森林地形，提供了很好的伏击条件，由于坦克装甲车辆无法进入森林，因此在公路的行进中很容易遭受伏击，即使是最重型的坦克也会被最低级的步兵轻松消灭。这就是地形所发挥的作用。玩家们要好好把握。另外，森林里埋伏的部队可以被侦察机发现。

➔平原



平原是地图中所占面积最多的地形，个人认为它的唯一优点就是能提供最好的视野，一般侦察车辆停放在平原中心位置，就能获得周围180度的圆形完整视野，任何敌人都无法隐蔽。同时，平原也极其适合坦克装甲车辆行动和布防。在平原地形上，坦克能快速发现敌军，靠近并消灭他们，反之也让它们更容易被发现和消灭。特别是步兵和非自行火炮暴露在平原上就会由于速度缓慢、缺乏隐蔽而易受攻击。

➔路桥



一般地图中，公路总是四通八达，连接着双方阵营之间的村庄和城镇。资源开采，建筑建造都需要靠近公路。同时，公路也能提供最快的行进速度。利于快速反应部队侧击和突袭敌军。当然，公路也是最易遭受敌军进攻的地带。在战役初期发展阶段，玩家只有更多的获取公路控制权，才能真正获得战役主动权。特别是桥梁，由于地图中的河流通常都是隔开交战双方的天然屏障，而游戏又没有架桥工程的设定，桥梁也不会被摧毁，所以，控制住桥头堡地带是战役的重中之重。

➔村镇



城镇、村庄里的建筑物是打防御战的关键，非常适合步兵在这里布防。在村镇里的隐蔽伏击效果要比在森林里更好，而且村镇建筑对单位自身有防护作用，一旦隐蔽好，更不容易被肃清。由于一般情况下，公路都是从村镇中心穿过，所以，一旦控制了城镇、村庄，不仅公路交通被完全切断，村镇周围的地块也会在你的控制之中。所以，占领城镇、村庄是你扩大自己控制区，向敌军层层推进的必要手段。不过进入村镇后也有缺点，那就是视野和侦察能力会降到最低，让你的部队无法敏锐地观察周边情况。

RUSE 计谋篇

说到计谋，其实就是游戏中所能使用的战术、战略技能。这是这款游戏的精华之所在，也是区别于其他同类型游戏的关键之所在。现在知道游戏为啥叫《兵者诡道》的原因了吧。游戏的策略成分明显要高过于即时战略成分。只要你计谋技能使用得好，哪怕是再大的劣势也能转危为安，反败为胜。游戏中所有阵营和国家的计谋技能都是一样的，下面我就详细为大家来分析一下所有技能的属性和用途。

技能名称	闪电战
功能简介	使你处于此处区域中的部队移动速度增加50%
持续时间	2分钟
使用心得	非常实用的计谋，在任何时候对任何单位都有效，比如在游戏开始阶段，你可以在你资源开采的区域里使用，这样你资源运输车的移动速度就会增加，金钱获取间隔也会加快。美中不足的还是持续时间偏短。



技能名称	破釜沉舟
功能简介	激励这一区域内的单位拼死作战，绝不会胆怯地撤退！
持续时间	1分钟
使用心得	由于系统设定任何单位都有几率在被击中后受伤撤退，从而使你的战术策略无法贯彻，此刻这个计谋就能帮到你大忙了，虽然只有短短一分钟，但足以强迫你的部队执行命令死战到底击溃敌军。



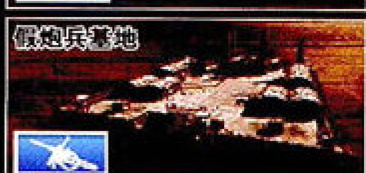
技能名称	恐惧
功能简介	强迫这片区域的敌人以更快的速度逃跑
持续时间	2分钟
使用心得	这个计谋的实用性并不强，它只能让受伤撤退的敌军逃跑速度更快，而无法让正常情况下的敌军撤退，所以没有特殊需要立即占领某个地域的情况下，不太会使用它。



技能名称	伪装建筑
功能简介	你可以部署假建筑基地作为诱饵
持续时间	6分钟
使用心得	伪装基地在玩家对玩家的联网对战中运用地比较频繁，由于真假建筑在敌方眼里没有区别，也没有技能专门用来识破假基地，因此，一定数量的假基地在一起，就很容易误导对手的进攻策略，从而为自己发展赢得先机。











技能名称	佯攻
功能简介	激活后会生产出假的单位向目标进攻
持续时间	6分钟
使用心得	和假基地一样，这种伪装佯攻的方式多半用于欺骗玩家，你可以完全用虚假目标骗取对手的进攻重型，当然也可以假目标中混入真部队，来达到攻其不备的效果。



技能名称	间谍
功能简介	显示此区域中所有未识别的部队
持续时间	1分钟
使用心得	非常好用的技能，能够识别对方部队的种类、数量和型号，为你的精确打击创造条件。一般用于与你前线接壤的敌军前沿地块，敌军部队越密集，技能使用就越有利，但是间谍技能还是无法侦测到隐蔽和无线电静默下的单位，这些还是需要你的侦察机来完成。



技能名称	解密
功能简介	显示该地区敌军所有命令
持续时间	5分钟
使用心得	这是战略层面的技能，没有间谍计谋来得立竿见影。它主要是告诉你敌军部队所接受的命令和行动方向，一般用在敌军行动起步的地区，以便你及早采取应对措施。技能的持续时间比较长，这能让你在5分钟里洞悉该地区所发生的所有命令。



技能名称	无线电静默
功能简介	在区域隐藏所有单位
持续时间	5分钟
使用心得	很实用的技能，能够在区域内隐藏你的所有部队的位置，使他们在敌军眼里隐身，并出其不意地袭击对手。无线电静默能逃过间谍计谋但还是会被侦察机发现，同时它在遇到埋伏好的敌军部队时依旧不会自动攻击。



技能名称	伪装网
功能简介	隐藏区域内所有建筑
持续时间	4分钟
使用心得	专供建筑隐藏实用的技能，比无线电静默好用的一点就在于，伪装网能够瞒过包括侦察机在内的所有侦察手段，主要用于防止敌军偷袭和空袭。但只有4分钟的持续时间未免有点不太实用，毕竟建筑是跑不掉的么。



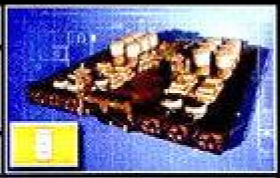
技能名称	指鹿为马
功能简介	可以把轻型单位伪装为重型单位，反过来也一样。
持续时间	5分钟
使用心得	是战场欺诈性计谋的一种，主要针对一些有单位型号攻击选择的部队，让他们无法攻击目标或者让指挥官判断错误，无法针对性派遣部队。个人感觉实用性不强，不如把技能点留给别的更好的计谋实用。



R.U.S.E 建筑篇

游戏中所有阵营的建筑都是相同的。由于建筑物还是以自由式建造为主，因此，什么建筑有什么作用，造在什么位置会带来什么样的优劣势都很有讲究。下面我们就一个一个来为大家讲解以下这些建筑的具体属性和功用。

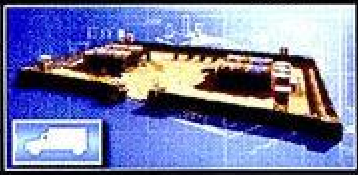
建筑名称	补给仓库
功能简介	生成补给车队，每30秒运送9元资源
建造价格	40元
使用心得	建造在补给站上就能为你产出资源。每个补给站拥有的资源总量都是225元，开采完后补给仓库自动消失。需要注意的是，补给仓库很脆弱，容易受到偷袭，所以尽可能保证周围的安全。



建筑名称	行政大楼
功能简介	每4秒钟生产1元资源
建造价格	100元
使用心得	行政大楼是你使用计谋的基础建筑，如果行政大楼被摧毁或占领，那你就无法使用计谋略。另外，行政大楼自我生产资源的功能在每场战役后期会很有效，当补给仓库全部开采完后，谁拥有的行政大楼多，哪方就更有经济优势。行政大楼的建筑非常脆弱，因此在多造几个的同时，也要记得分散造在隐蔽的地方。



建筑名称	临时指挥部
功能简介	可以派遣工兵和接收补给车队的分基地
建造价格	40元
使用心得	功能就相当于你的建设总部，当你的领土扩张，需要建造的建筑和开采的资源距离你很远时，临时指挥部的作用就显现出来了。它能有效缩短你发展路上所拖延的时间。



建筑名称	兵营
功能简介	可以建造各种步兵部队和轻型装甲车辆
建造价格	30元
使用心得	兵营一般都是你第一个单位生产建筑，由于生产的是侦察车辆和速度缓慢但优于防御的步兵，兵营最好建造在距离你第一道防线比较近的地方，这样，你就可以在第一时间把部队驻防到位。



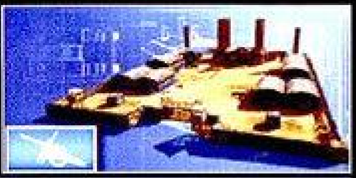


不少单位需要先研发才能制造



大量的行政中心让我资金充沛

建筑名称	火炮营地
功能简介	可以建造各种炮兵、突击炮和防空火炮
建造价格	45元
使用心得	一般建在距离前线较远的安全地带，最好离你的基地近点，这样防空火炮一生产出来就能很快布防到位。如果防空和火炮有好的替代品的话，也会有人选择不造火炮基地，毕竟炮兵的缺点还是很多。



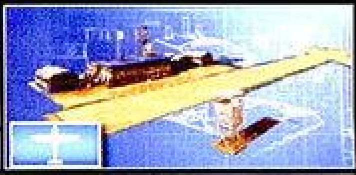
建筑名称	装甲基地
功能简介	可以建造各种轻型\中型\重型装甲坦克部队
建造价格	30元
使用心得	除非你不想进攻取胜，没有人会不造装甲基地，装甲基地最好建造在能通往战场各个方向的十字交叉路口，这样你的机动部队就能通过公路快速行动到指定地点。



建筑名称	反坦克基地
功能简介	可以建造各种反坦克单位
建造价格	45元
使用心得	和火炮营地不同，反坦克基地就需要建造到前线去了，最好建在兵营周围，能和步兵防御产生很好的配合。



建筑名称	飞机场
功能简介	可以建造各种侦察、战斗、轰炸机以及空降部队
建造价格	50元
使用心得	飞机场很重要也很脆弱，一旦被摧毁，你所有飞机也将坠毁，所以一定要建造在确保安全和隐蔽的地点。每个飞机场最多可以停放8架飞机或部署8个空降部队，如果你想要构建制空权优势的话，一个飞机场显然是不够的。



建筑名称	原型基地
功能简介	可以建造各种原型武器
建造价格	50元
生产单位	重型武装侦察车、装甲防空自行火炮、高级重型火炮、火箭发射车、超重型坦克
使用心得	原型基地某种程度上就是高科技基地，生产价格比较昂贵的高级武器，一般原型基地的建造看你选择什么样的策略，不妨尝试一下速出高科技兵种的战术，因为原型基地里生产的单位基本可以替代其他所有基地的单位作用。



TIPS 只要弹药不用完，飞机可以一直在你指定的空域盘旋警戒。

RUSE 装备篇

虽然各个阵营国家武器装备的名称、型号和属性都不尽相同，但游戏中的基础设定还是大同小异的，除了有个别国家有一些特殊装备外，所有的国家的兵种装备基本都按工厂建筑划分为碉堡类、士兵类、轻型车辆，装甲车辆、火炮类、空军类、高级武器类等等。这里我们就以强大的德国部队为例，为大家解析一下游戏中武器装备的种类划分、属性相克和使用心得。如果玩家们还想更多了解游戏中其他国家兵种知识的话，请继续关注我们电攻后期的游戏攻略栏目哦！



名称	水桶吉普车
种类	非武装侦察车
价格	10元
装甲	车辆（较弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	无伤害，速度快
简介	闪电战的概念需要德国军队作战师团拥有其自己的快速侦察单位，“水桶”吉普车应运而生。其越野性能出众，移动迅速，易于在崎岖地带中隐蔽，多用于装载情报和侦察人员。它最大的缺点就是装甲薄，容易被摧毁。



名称	Sd.Kfz-222型特种军用车
种类	武装侦察车
价格	20元
装甲	15mm（1级）
参战时间	1939年后
战斗属性	对步兵有较大威胁，对装甲车有轻微伤害
简介	为了弥补“水桶”吉普车的主要不足以及其火力配备上的短缺，德军侦察部队装备了更加昂贵的车辆，部署了符合其尺寸的火力配置：一挺MG-34机枪和一门20毫米机关炮。这种新的侦察车辆不仅越野性能上佳，还能轻松抵御和击退敌军步兵的进攻。但在遇到敌军坦克时就会束手无策，特别是快速的轻型坦克是它致命的威胁。



名称	掷弹兵
种类	轻步兵
价格	5元
装甲	士兵（极弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	只能对付步兵，对装甲车和建筑的伤害都很轻微。
简介	德国的步兵是国防的脊梁，在战场上他们高傲地称自己为掷弹兵小队。随着战争的深入，他们不断地加强武装，凭借MG-34机枪，MP-40冲锋枪等自动武器，他们能够轻松打击轻步兵。他们不仅是肉搏作战的虎贲之士，设下伏击时，他们更可掀翻一辆中型坦克。

升级 25元



名称	突击掷弹兵
种类	重步兵
价格	5元
装甲	士兵（极弱）
参战时间	1942年后
战斗属性	对付步兵的致命武器，对装甲车和建筑也很有效。
简介	这个名字并不具备官方色彩，而是代表着在战争后期加入的法西斯精锐党卫军部队，德国军火库慷慨地为他们装备了上佳的武器（G-43步枪，MG-42机枪等），使他们在战斗中更具杀伤力，特别是配备了德制反坦克火箭筒后，让他们成为了敌军装甲力量的噩梦。



名称	Flak30.20mm高射炮
种类	轻型高射炮
价格	10元
装甲	步兵（极弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	防空专用武器，也可用于对付轻型地面部队。
简介	高炮是唯一对空的地面火力，相对来说，德国国防军宁愿将制空之责交由强大的空军战斗机完成。尽管如此，军方还是下令20毫米高射炮防卫重要区域。它射程有限，因此最好是大面积覆盖配备或者隐蔽丛林之中，营造良好的范围防空体系是这类武器的最佳选择。



名称	FK18 75mm 野战炮
种类	中型火炮
价格	15元
装甲	步兵（极弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	对步兵和建筑均有不错伤害，但对装甲车辆伤害轻微。
简介	75毫米野战炮是德国炮兵序列中的轻量级单位，它综合了击发速度高、射域光、高爆弹药发射仰角大，甚至可越过障碍打击未经辨识的目标等优点。但FK18用卡车牵引的速度相当缓慢，机动性差，必须确保与敌方保持一个安全的距离。

升级 50元



名称	SFH18 150mm 榴弹炮
种类	重型火炮
价格	50元
装甲	步兵（极弱）
参战时间	1942年后
战斗属性	对步兵和建筑能造成重大伤害，对坦克伤害轻微。
简介	这种150毫米口径的重型野战榴弹炮一介入战争，就成为了德国炮兵部队的中流砥柱被部署到各师之中。如果说其装填击发的速度略比75毫米野战炮慢的话，它则拥有更广的射域以及威力比前者大三倍的高爆弹药。然而机动性差仍旧是它的致命弱点。一般都被安排在相对比较安全的后方。



对敌军使用间谍技能的同时，对自己使用无线电静默

名称	Flak36L56 88mm 火炮
种类	反坦克高射炮
价格	40元
装甲	步兵（极弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	对坦克造成致命伤害，对轰炸机伤害较大。
简介	“88炮”可能算是二战中最著名的火炮了。它是一种两用武器，既可以阻击大型的空中目标，又是非常强大的坦克杀手，能够贯穿任何装甲。当然，“88炮”也有短处，其修造和部署均非常缓慢且造价昂贵。此外，庞大的身躯也使其无法隐蔽在丛林或湿地中。



名称	PanzerIII型突击炮
种类	自行火炮
价格	25元
装甲	45mm（3级）
参战时间	1939年后
战斗属性	——
简介	自行火炮可以说是现代化炮兵的分支之父。这款武器实际上是将短射程榴弹炮直接装设在Panzer III型坦克地盘上组合而成的。其使命是为步兵提供直接或间接的支援。但为求精度而牺牲了射程，它必须靠近对手才能射击。虽然装甲和机动性都与中型坦克相当，但它不具备坦克的灵活性，同时反坦克能力也很差。



升级 50元

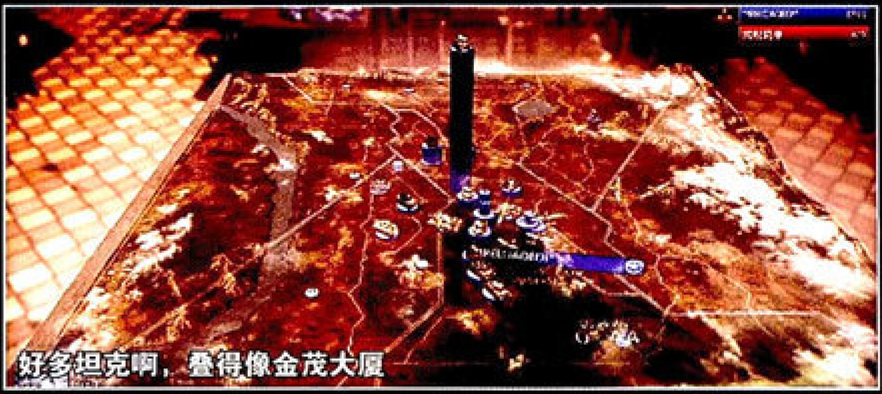
名称	虎式突击炮
种类	重型自行火炮
价格	40元
装甲	75mm（5级）
参战时间	1945年后
战斗属性	对步兵和建筑能造成致命的伤害，对坦克伤害轻微。
简介	拥有口径为380毫米大型海军深水炸弹发射器的“虎式突击迫击炮”是自行火炮的换代之作。虽然他380毫米口径的短炮管只拥有平均射程，但其300公斤重的超大火箭弹还是会招致触目惊心的破坏。一下就能使任何建筑荡然无存。同时也还拥有虎王坦克的厚重装甲，却也继承了它缓慢的速度，这个缺点也使它更容易受到步兵和反坦克武器的攻击。



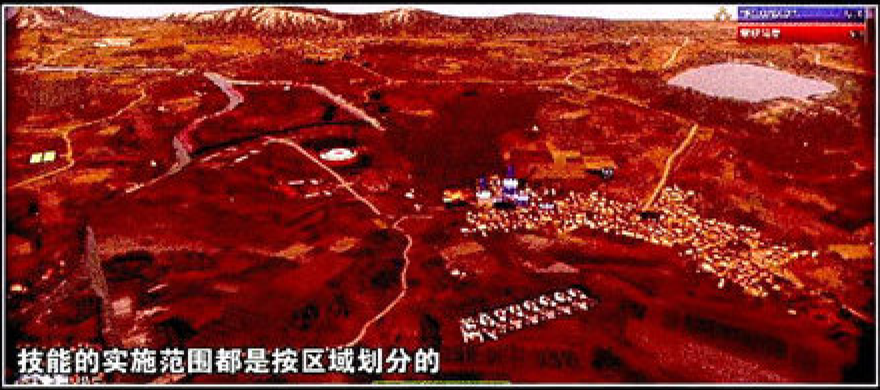


对战地图其实更有趣





好多坦克啊，叠得像金茂大厦



技能的实施范围都是按区域划分的

名称	PanzerIII 型坦克
种类	轻型坦克
价格	15元
装甲	15mm（1级）
参战时间	1939年后
战斗属性	对轻型单位和建筑有较大伤害
简介	Panzer III 型坦克是“闪电战”忠实的实践者，它轻快灵巧、火力不俗，德国国防军在短时间之内就获得了大量该型坦克。当然，50mm口径主炮针对坦克略显不足，贫弱的装甲也影响了其作用的发挥，可即便如此它仍是德军装甲部队的不二之选，其车载MG-34机枪对付步兵十分有效，在突袭敌防御薄弱的侧翼时能发挥巨大作用。



名称	PanzerIV 型坦克
种类	中型坦克
价格	25元（研发25元）
装甲	45mm（3级）
参战时间	1942年后
战斗属性	对地面单位均有不错的伤害。
简介	Panzer IV 型设计的初衷是作为Panzer III 型的补充和支援，但由于车体更大、装甲更厚、火炮更强，很快就成了德军装备序列中的主力。其长身管的75mm口径L40主炮配合二战最佳的TFZ5坦克瞄准镜以及车载MG-34机枪，再加上不错的机动性，使其无愧于德军最实用坦克这一称号。造价方面也是非常适中，可以大批量生产，迅速装备部队。



升级 25元

名称	豹式坦克
种类	高级中型坦克
价格	35元
装甲	60mm（4级）
参战时间	1945年后
战斗属性	对地面单位的克星，只有空军可以对付它。
简介	如果说Panzer IV 型坦克是成功之作，那么Panzer V“豹”式坦克就堪称是经典之作了，它的防护设计到位，火力比IV型更强劲（75mm/L70主炮），车体正面装有一挺MG-34机枪，扭杆悬挂……这些使得豹式坦克在技术上全面领先Panzer IV，对手的坦克更难望其项背。但不要忘了，技术的优势是靠金钱堆积出来的，这种坦克的昂贵造价在一定程度上压垮了德国的军工体系。



TIPS 每使用1个技能要消耗1点技能点，每1点技能点的形成需要1分45秒。

名称	虎式坦克
种类	重型坦克
价格	40元（研发50元）
装甲	60mm（4级）
参战时间	1942年后
战斗属性	对地面单位和建筑均能造成巨大伤害。
简介	PanzerVI型坦克就是著名的“虎”式坦克了。如果说豹式坦克是经典，那虎式坦克就是坦克中的传奇。它有着厚实的装甲，恐怖的88mm口径主炮和两挺MG-34机枪，可谓武装到牙齿，在战场上几乎所向披靡。但任何先进技术都是要付出代价的，虎式坦克自重惊人，速度缓慢是它的弱点，容易被步兵和反坦克炮攻击，因此更适合用于防御作战。



升级 50元

名称	虎王坦克
种类	高级重型坦克
价格	50元
装甲	75mm（5级）
参战时间	1945年后
战斗属性	对地面单位和建筑均能造成致命伤害。
简介	如果说“虎”式坦克是一个传奇，那么“虎II”式坦克就是所有坦克兵的梦想了，当然也是敌人的噩梦。英国人起的“虎王”恰如其名。其防护外形继承了豹式坦克的优点，装甲比虎式更厚，88mm口径主炮炮身管更长，威力更大，可在3000米外对敌人坦克以致命一击。不过，对于德国军工来说，虎王是在太贵了，直到战争后期也只有少量投入到了战场。



名称	Pak36反坦克炮
种类	轻型反坦克炮
价格	5元
装甲	步兵（极弱）
参战时间	1942年后
战斗属性	只对轻型装甲车辆有不错的伤害，对其他单位均无效
简介	莱茵金属公司研发的这款火炮是一种特轻型37毫米牵引式反坦克炮。战争伊始就已显得过时的它面对重型甚至中型坦克时一筹莫展，也因而得名“敲门客”。然而，它极低的轮廓使得它的两名操作手能很简便地将它隐蔽起来并设下埋伏，同时低廉的价格也保证了该种火炮能被迅速大批量生产，将丛林和市镇变为坦克的陷阱和墓地。



升级 25元

名称	Pak40反坦克炮
种类	增强型反坦克炮
价格	15元
装甲	步兵（较弱）
参战时间	1942年后
战斗属性	各种型号坦克的天敌杀手，对其他单位均无效。
简介	Pak40型反坦克炮弥补了其上一代产品的种种瑕疵。这种75mm口径火炮在对抗轻型或中型坦克时极为有效。如果瞄准发射精准，甚至能够使重型坦克瘫痪。其口径虽大，但还是继承了前辈易于隐藏的优点，如果在防御性场合大规模部署无疑将是进攻中坦克部队的噩梦。





名称	黄鼠狼坦克歼击车
种类	反坦克自行火炮
价格	15元
装甲	15mm（1级）
参战时间	1942年后
战斗属性	对轻型、中型装甲车辆有不错的伤害，对其他单位均无效
简介	“黄鼠狼”是利用敌人的反坦克炮和过时的坦克地盘拼凑改装而成的坦克歼击车种。这种武器证明了自身在支援步兵作战时的价值，在战争前期限制敌军坦克部队的行动，为步兵抢得先机。但是，其混乱的开发方式导致了装备的视野不足，如果被敌军坦克先发制人那后果不堪设想。



升级 25元

名称	猎豹式自行反坦克炮
种类	高级反坦克自行火炮
价格	30元
装甲	60mm（4级）
参战时间	1945年后
战斗属性	对各种坦克，特别是重型坦克非常有效，对其他单位均无效。
简介	“猎豹”是安装在豹式坦克底盘上的重型坦克歼击武器，配备了88毫米反坦克炮。重装甲、重火力、远射程，它几乎可以一发击毁任何坦克。而它的缺点还是体现在极度缓慢的移动速度和迟钝的转向力上，比较容易遭受空中打击和步兵的近身攻击。



名称	Fi156 斯托奇侦察机
种类	非武装侦察机
价格	20元（研发25元）
装甲	飞机（极弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	——
简介	能够快速起飞和降落的Fi156斯托奇侦察机有个非常有趣的外号叫“袜子”。它能非常有效地识别地方单位，甚至在恶劣的天气条件下飞行。虽然速度缓慢，极其脆弱，但它依旧成为了军中耳目，必要时可以发现地面侦察无法掌握的敌情。





解密技能能预先了解对方的行动计划



近景十分逼真的军事建筑



名称	空降猎兵
种类	伞兵部队
价格	15元（研发25元）
装甲	步兵（较弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	精锐步兵，对付步兵的致命武器，对装甲车和建筑也很有效。
简介	德国是最早在战斗中大规模使用空降兵部队的国家之一，早在其1940至1941年秋季攻势中已见应用。伞兵们接受了艰苦卓绝的训练，配发了最佳的装备（MG-42重机枪，FG-42伞兵步枪及MAB38冲锋枪等），他们可以被出其不意地投放到敌后任何一个角落，圆满完成各种艰巨的任务。



名称	ME.BF109C 战斗机
种类	轻型战斗机
价格	25元
装甲	飞机（较弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	对地只能有效攻击步兵，对空作战伤害显著。
简介	作为德国空军的前线战斗机BF109C是一种可靠、廉价并能快速部署的空中武器。装备了两挺MG-17重机枪和一个穿过螺旋桨发射20毫米弹药的火炮发射器，优于敌军战机的机械结构与更好的稳定性给予了它优秀的低空飞行力。这是一个完美的空中拦截护送战斗机，唯一美中不足的就是速度有限，因此需要对拦截有良好的预判。

升级 50元



名称	ME262 喷气式战斗机
种类	高级战斗机
价格	30元
装甲	飞机（较弱）
参战时间	1945年后
战斗属性	对空中目标有着致命的威胁，对地能精准消灭步兵。
简介	梅塞施米特ME262战斗机有个非常好听的绰号叫“燕子”，它是二战中的第一架喷气式战斗机，也是全世界第一架。由于这种先进的技术使它比同一时期的任何飞机都要迅速，装备着强力的30MM机炮足以在一次飞行中摧毁任何飞机以及没有装甲的地面单位，它简直就是天空之王。



蓝圈就是单位所覆盖的范围



名副其实的桌面大战略，让许多玩家儿时的梦想成真





名称	87A 斯图卡俯冲轰炸机
种类	战斗轰炸机
价格	20元
装甲	飞机（较弱）
参战时间	1939年后
战斗属性	对所有地面目标都有致命的威胁，同时也能对付空中部队。
简介	很多德国空军飞机的传奇都诞生于臭名昭著的情况下，“斯图卡”也是如此。这种俯冲轰炸机能轻易摧毁地面目标。尽管速度缓慢，面对敌人的战机无法保护自己，但其携带的一枚250公斤重磅炸弹和两枚50公斤炸弹却能轻易将敌军坦克打成碎片，二战中德国俯冲轰炸机中队被盟军誉为死亡天使。



名称	HE111 轰炸机
种类	轻型轰炸机
价格	25元
装甲	飞机（普通）
参战时间	1939年后
战斗属性	对步兵和建筑造成致命打击，对坦克和空军伤害很小。
简介	德国空军的指挥官从来没有考虑战略轰炸机作为主要优先选择。HE111并不是一架无用的飞机，只是有限的载弹量使它无法造成巨大的伤害量，但如果是组成队列群集轰炸效果就会有所改观。不幸的是，它缓慢的速度给地面防空单位充足的时间在它达到目标之前击落它们，因此实用性不强。

升级 50元



名称	Ar234 闪电轰炸机
种类	重型轰炸机
价格	50元
装甲	飞机（较强）
参战时间	1945年后
战斗属性	对步兵和建筑造成致命打击，对坦克和空军伤害很小
简介	作为第三帝国的秘密武器之一，Ar234轰炸机与它“闪电”的昵称十分般配。它也是第一种喷气式轰炸机，它的速度要比敌人的战斗机还快，它是闪击多个密集目标的完美选择，即便是在防空火力重点设防的区域，它也能够来去自如，但携弹量少依旧是它无法回避的缺陷。

TIPS 每个单位的造价是多少元，那你击毁它就能获得多少点分数。



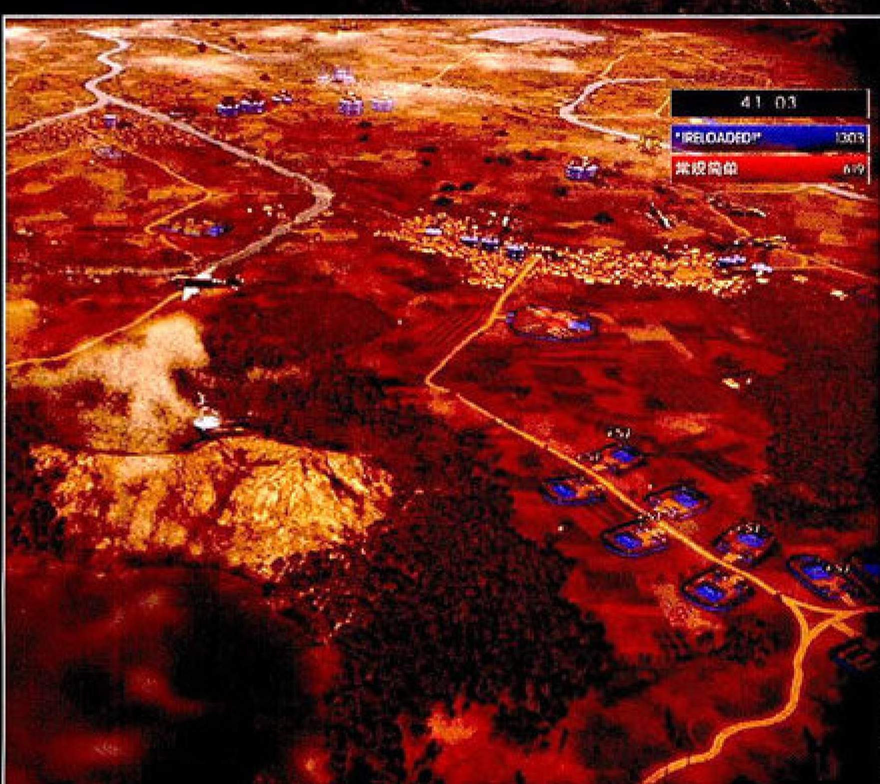
名称	美洲狮装甲车
种类	重型武装侦察车
价格	30元（研发25元）
装甲	30mm（2级）
参战时间	1945年后
战斗属性	侦察单位，对步兵有较大伤害，对轻型装甲车伤害也不错
简介	战争末期，德军侦察营提出希望获得一种新型的装甲车辆，以便对抗盟军的坦克，Sd. Kfz. 234/2“美洲狮”于是孕育而生。它配有一门50mm口径主炮和一挺MG42机枪，外形简洁流畅，速度极快，在负担侦察任务的同时还可以有效地对抗盟军轻型坦克，是一只名副其实的“美洲狮”。不过，由于必须突出高速性能，它的装甲不能太厚，因此只能作为快速侦察和突袭武器使用。



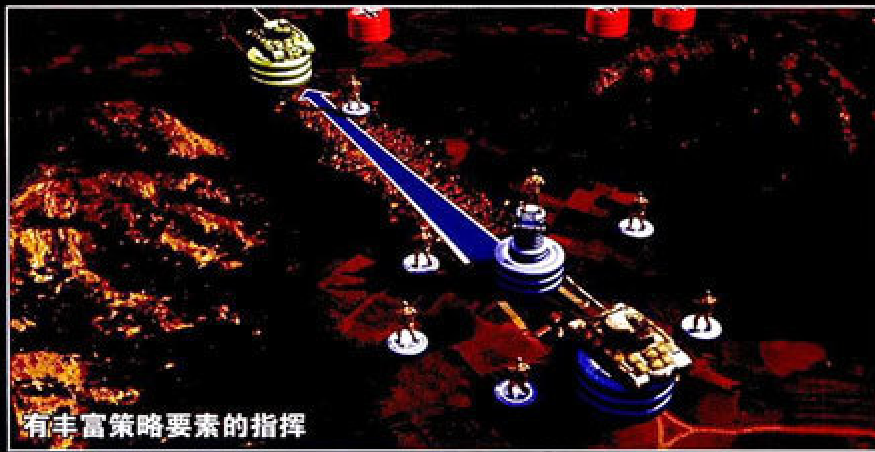
名称	旋风防空战车
种类	装甲防空自行火炮
价格	35元
装甲	45mm（3级）
参战时间	1945年后
战斗属性	对空军和除坦克以外的所有地面部队都能造成致命伤害
简介	如果敌人从空中来，那么“旋风”IV防空自行高射炮就能将其击落！其四联装20mm口径高射炮射速快、命中高。虽然装甲防护薄弱，但机动性能好，可伴随坦克行进，为其提供全方位的防空掩护，除此之外，“旋风”的四联炮平射时就像可怕的镰刀，随时可将敌步兵和轻装甲部队撕成碎片。



名称	海象16臼炮
种类	高级重型火炮
价格	60元（研发50元）
装甲	步兵（普通）
参战时间	1945年后
战斗属性	对步兵和建筑能造成大范围伤害，对装甲车辆伤害轻微。
简介	210mm口径的“海象”16臼炮可以看作是一种终极榴弹炮，其历史可以追溯到一战时期。这是一种优良的反要塞武器，可作为固定式要塞炮和攻坚火炮使用，远距离提供火力支援。其120公斤炮弹着角很大，破片散布均匀，对付建筑和有生目标效果很好，尤其是实施压制性火力覆盖。不过，它在远距离上精度不佳且射速也非常缓慢。



山坡和湖泊中不能部署部队，包括空降兵



有丰富策略要素的指挥



名称	40型火箭发射车
种类	重型火箭发射车
价格	40元（研发50元）
装甲	车辆（普通）
参战时间	1945年后
战斗属性	对步兵和建筑能造成大范围伤害，对装甲车辆伤害轻微。
简介	结合了Sd. Kfz. 251半履带装甲车和火箭炮的它，是一种类似苏军喀秋莎的多管自行火箭炮。该型号在装甲车两侧加装了6具木结构的火箭发射架，以发射重型火箭弹为主，射程与75mm榴弹炮相当，但精度不高，只能靠密集火力和大装药量的高爆弹进行压制射击。



名称	鼠式坦克
种类	超重型坦克
价格	60元（研发50元）
装甲	75mm（5级）
参战时间	1945年后
战斗属性	对各种地面单位和建筑都有巨大伤害，特别是对重型坦克很致命。
简介	“鼠”式坦克的外形完全不像它的名字，这是二战中最重、最大的坦克，重达188吨，并且还有最厚的装甲。128mm和75mm双主炮，在极远的距离上便可摧毁敌方坦克，真是一个怪物。不过它也有致命弱点，就是速度太过缓慢，是战斗机的理想攻击目标，甚至步兵也可轻易接近用炸药将其炸毁，因此这种“移动碉堡”必须要在其他兵种掩护的情况下生存。



名称	机枪碉堡
种类	轻型碉堡
价格	25元
装甲	建筑（较弱）
参战时间	1945年后
战斗属性	对步兵伤害较重，对其他单位无伤害
简介	由两挺安装在三脚架上的MG-42重机枪构成交叉火力，这种小型防御工事能轻松歼灭试图突破其防御的小股步兵，但对坦克却束手无策，飞机也能轻易摧毁它，不过这种小型防御工事却是保护基地和建筑不受步兵或空降兵威胁的重要设施。



名称	齐格菲碉堡
种类	非常坚固的碉堡
价格	45元
装甲	建筑（较强）
参战时间	1939年后
战斗属性	对步兵和建筑能造成毁灭伤害，对装甲车辆伤害也很大，但无对空能力
简介	齐格菲防线是一条由钢筋混凝土要塞连接而成的筑垒防线，配备有88MM口径反坦克炮和火焰喷射器等一系列武器，但却缺乏防空能力，只有在完全拥有制空权的前提下才能发挥防御作用，但很可惜，空中优势最后落在了盟军手中……



S.C.V战队两年义务教育

3V3地图全方位教学



名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3白金组39名
战绩：32胜24负

skywalker 服务器：台湾
1V1 #60 | 105胜 84负（55%）
3V3 #39 | 32胜 24负（57%）
人类
178胜 143负（55%）
普通
2210

江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。

CofeTime 服务器：台湾
3V3白金 #39
32胜 24负（57%） 391
查南 XI
人类
84胜 76负（52%）
残酷
1880

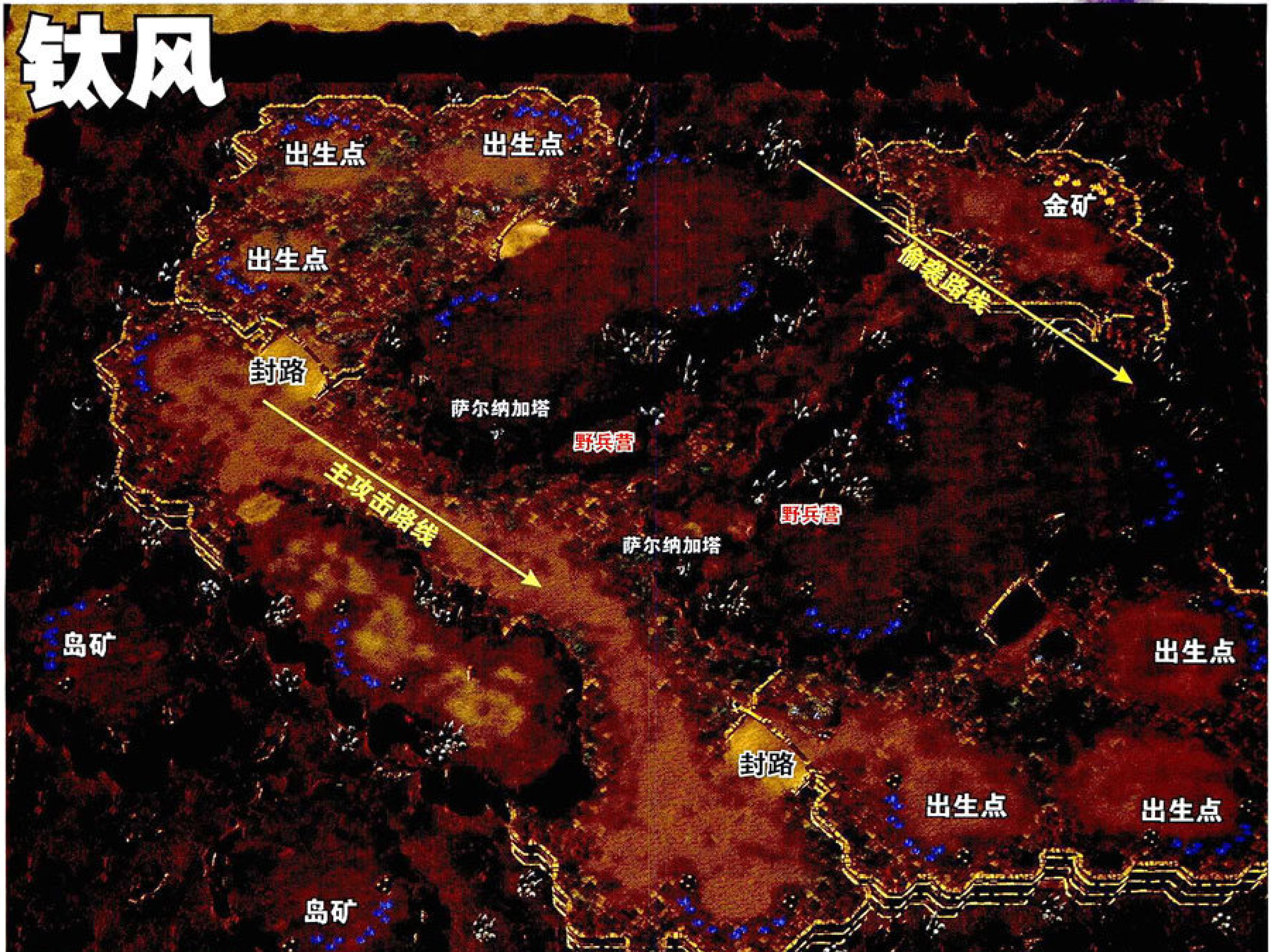
敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。

Vanessa 伊璐蜜 服务器：台湾
3V3黄金 #16
25胜 25负（50%） 287
大主教 天勇星
星灵
34胜 27负（55%）
0/27
260

我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

文：夜猫 编辑：samtown 美编：哈秋

钛风



你的盟友就在附近，通往地方的道路有两条。高地路径蕴藏着天然的资源区且有岩石作为天然屏障，萨尔纳加监视塔可监控易受攻击的低地路径。

金矿：1座 水晶矿：17座 岛矿：2座 萨尔纳加塔：2座

新手课堂 封路五大招

主讲老师：章老师



■封了路口对于敌方军队，特别是近战部队压力很大

第一招——人族请封路：每个选手的主矿领地都会有一条或两条可供出入的地面道路（就是如大地图所示的这条路，此地图比较特殊，是一条特大地图，需要和同伴合力封堵，一般的就只有它的三分之一或四分之一宽度），开局通过建筑物将路封死，特别是人族以封路著称。

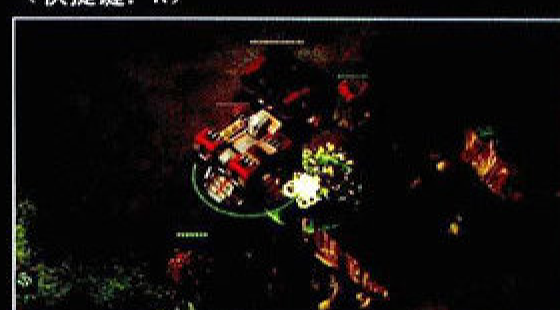
优点：能很大程度上抵制对方的快攻，就算他有3、4个狂战士或5、6只异化虫都敌不过你一个机枪兵。

缺点：农民走的路多了，意味着发展的速度也会有所减慢，会比造在基地附近的玩家出兵慢，特别是路口和基地距离很长的地图，尤为明显。



第二招——农民及时来修理：如果敌方有大批军队前来进攻，单单靠机枪兵是消灭不了的，拆建筑的速度绝对快过你射杀的速度，但人族的优势就是修理，此时毫不犹豫的把所有农民拉过来参加修理，挡住敌人的进攻就算牺牲一时半会的资源也在所不惜。

注意：一定要开启农民的自动修理功能（快捷键：R）



第三招——面对毒爆虫：如果发现对方是毒爆虫单位，记住尽量把重型建筑放在前面，或者放在人口的后面。由于人口建筑是最脆弱的，也是敌人第一攻击目标，毒爆虫的破坏力，靠修理是没用的，因此做好第二层防线非常重要。

缺点：入口封的太死，会影响地面重型部队的出入。



■移动后反而路会露出一个口子

第四招——路口的方向：首先你要记住兵营的加建附属建筑的方向永远是向着右边的，因此斜坡入口是朝着左边是最好，朝着右边的就必须事后移动兵营来加建附属建筑。

缺点：附属建筑比起人口还要脆弱。



■神族建筑不能飞和升降，所以封死，别人进不来自己也出不去

第五招——神族留个口：神族的封路不像人族“人口”可以升降，所以请留一个可供农民出入的路口，否则一旦堵死农民是没办法出去侦查或开分矿。

优点：能让士兵能够出入

缺点：如果对方兵多的话，就因为这个口子，建筑物的挡箭牌功能就会减弱

一个“死神”的胜利

主讲老师：咖啡

——他不是一个人在战斗！

一个兵KO三家敌手，你能相信这一切发生在3V3实力相当的联赛中吗？这不是扯淡，也不是杜撰，录像为证，我们的确只用了一个兵KO了对方……







⬆你上我下，愉快封路

➡恐怖的死神来啦！

⬇野兵营！敌人玩阴的！

话说一日午后，酒足饭饱之际，Sky悠哉悠哉走到杰哥的身边低语道：“搞？”

“搞！”

默契的队友之间不需要太多的言语交流就能明白对方需要表达的意思，2/5分钟后，SCV战队已经在3V3联赛的队列了。

“杰哥，今天我们什么组合？”

“老样子，三人！”杰哥很淡定。

“排到了！”咖啡提醒道“钛风地图，什么战术？”

杰哥依旧淡定的低语：“你们封路，我去死神。”

“哈哈，对方是三家神族！”Sky欣喜。

咖啡狡猾一笑：“那就看看三人厉害还是三神厉害咯。”

开场了！

“啊，我在最里面……”钛风地图需要两人共同封路以求最快速度防范对方Rush战术，Sky看来只能跑个百八十米去路口修建了。

此时，杰哥依旧表情淡定，由于Sky和咖啡都忙于修建路口防御工事而没有注意到他已经偷偷摸摸的在高地的最顶端造了一个兵营并且有一个死神正在建造中。

“哎，终于封完了。哥出去逛逛街……”说罢，咖啡把补给站一降，农民悠哉悠哉的出去了。没过半路，地图上就显示出了许多

 Frgg.online.2010

神族建筑——野兵营！（团队联赛中常见的战术，放弃老家防御而在靠近敌手位置的地方建造兵营征兵。此战术有出其不意，快速Rush的奇效）

“对方野兵营了！小心防守。”说罢，咖啡快速的看了杰哥与sky一眼——杰哥依旧表情淡定，sky却在偷笑。咖啡正纳闷，在这紧张关头，sky怎么这么开心？

原来咖啡一直专注于勘探而忘记杰哥的死神已经潜入敌方老家了，镜头移动到对方家中，农民已经被杀光，杰哥的死神悠哉悠哉的在朝神族老家扔手榴弹……

由于路途遥远，由野兵营征召的狂战士无法及时返回家中防守，因此无奈之下，对方做出了一个血拼的决定：“对拆！”

一大堆狂战士犹如拆迁队一般气势汹汹的来到咖啡与sky修建的防御工事前，丝毫不顾建筑后的陆战队射击，一股脑的强拆封路建筑。

敌方狂战士数量实在太多，防线很快被突破了。我们仿佛能看到当时对手脸上所露出胜利的喜悦之情，可……

你们面对的是人族……

是人族……

人族……

三个老家载上农民腾空而起，底下的狂战士只能眼睁睁的看着它们从头上飞过，飞向了地图上的岛矿——而他们，三个老家早已被杰哥的死神屠杀干净，连一个农民也造不出来了。

此时，我们仿佛又能看到对手的脸部表情——一定是泪流满面。



可是我们更阴险……



防线被攻破了



不愧“死神”的名号，农民屠夫

战术介绍 三人族坦克+机枪+掠夺的一波流战术

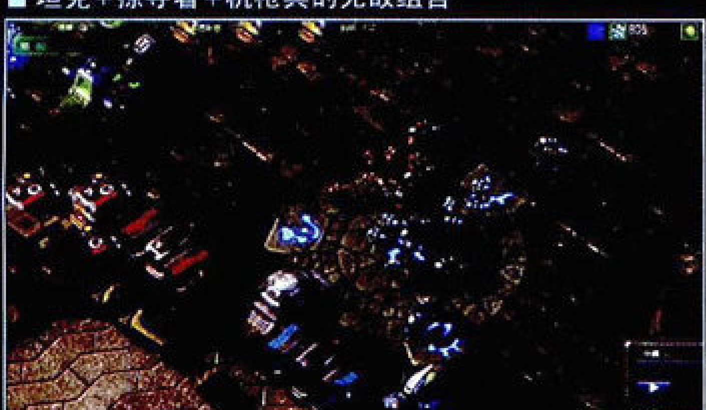
主讲老师：杰哥

我先来介绍一下钛风这张地图可以采取的战术，我们三家都选择了用人类，前期堵住主路口利用机枪兵防守，也可以利用碉堡防守，中期出一定量的坦克接近5到6部为最佳，当然造坦克和造兵可以事前商量好的（注意的是先把路口封住），除了机枪兵还需要造掠夺者（有减速的掠夺者）然后升级兴奋剂就可以全体出动了，因为人族打的是阵地战所以千万不要看到敌方的部队再架起坦克而是围绕对方门口或者家中的建筑为主要目标，目的是为了吸引敌方攻击要是敌方全军出动的话可以把机枪兵和掠夺者放置在坦克的前方作为“肉盾”。

这套打法也没有说是针对对方是什么种族而制定的，可以说是什么种族都可以在这张地图上面打，但是缺点也是很明显的，造了坦克和掠夺者时机枪兵并不多，可能会被对方空军侵袭，除了空军还有可能神族会造光明圣堂（熟称隐刀）如果对方有针对性的采取这样的战术可以带上农民放下防空塔形成立体防守然后家中也补上防空塔和地堡然后建造机枪兵就可以顺利的挡下。



坦克+掠夺者+机枪兵的无敌组合



利用MM组合加上地堡防守住敌人最凶狠的一波



野兵营要放在“无人知晓”的地方

出击时的小窍门

带农民不仅能修理坦克而且还可以造防空塔和地堡非常实用。



很多玩家都将完成《星际争霸2》全成就作为奋斗的游戏目标之一，不过上市至今已经3月有余，夜猫还没看到有全部完成成就的贴图出现，当然单机VS CPU那一块，反复无脑的FARM要想完成，还真的是要靠不小的毅力。最近有读者来信询问，挑战模式如何获得全部黄金成就，纷纷表示其中有些关卡对于新手太过严苛了，当然也有部分高端玩家表示全部完美得分无压力！鉴于很多读者都是从《星际2》才开始接触暴雪的RTS游戏，所以夜猫今天特地为阿汤叔要了人版面来将挑战模式中几个公认的难点关卡编辑成黄金成就攻略！当然如果是流水账式的攻略是完全没有意义的，夜猫也会在攻略中穿插这些关卡中出现的单位一些技巧用法和在实战中的定位，希望能对玩家挑战全黄金成就和实战中的使用有所帮助。

文：夜猫 编辑：samtown 美编：哈秋

星际2挑战模式难点关卡
全黄金成就获得攻略

进阶挑战关卡攻略

幽能突袭——神族关卡

难度： ★★★★☆

微操要求： ★★★★ **热键熟练：** ★★★☆

关卡目标： 击杀75个单位（青铜成就） 击杀150个单位（白银成就） 击杀225个单位（黄金成就）

简述： 此挑战关主要考验玩家如何运用神族两大辅助魔法单位分别利用各自的魔法在高地上利用地形以少打多，同时还要针对敌方不同的单位组合来合理分配“幽能”的使用。开始的教学镜头会告知你总共有上方、右下方和左边三处需要防守。

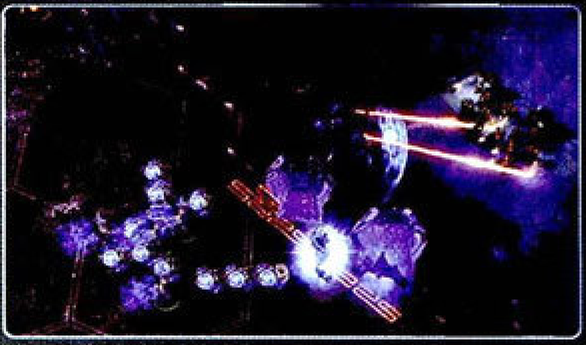
部队构成： 11个哨兵，6个高级圣堂。

单位简介：哨兵——神族兵营系里面SC2最新单位，主要技能力场（热键F）、护盾（热键G）和幻象（热键C），在此挑战模式中玩家首先要学会利用力场来完成高地斜坡的封路，基本上手熟的玩家只需要2个力场就能漂亮地完封路口，新手玩家可以使用3个力场来阻挡CPU的部队上坡。护盾是能减少护盾内己方单位减少2点远程伤害，在对战中是非常实用的技能，大规模作战中玩家应该分配好哨兵的阵型尽可能多地让自己所有部队在护盾的减伤范围内，在此挑战模式中，需要运用的机会并不多，因为基本上可以利用堵路就在坡下解决，不过玩家如果不得不和一些单位对射，那还是打开护盾吧。幻象，是目前主流神族战斗中，也经常会用到的技能，无论是大规模作战中充当炮灰还是用来声东击西多线骚扰都非常有用，在本关卡中，玩家最好是能合理分配好哨兵的能量，不断地召唤一些耐打的单位来充当吸引火力的肉盾。

高阶圣堂——被玩家昵称为闪电兵的神族幽能核心单位，无论是在一代还是二代，都是所有种族中最具AOE杀伤力的单位，一代的闪电兵使用起来非常消耗克隆微操作，进入二代之后引入了魔兽3中的简易施法机制，让玩家可以轻松地将闪电兵做成一个编队，随后逐次使用热键T来释放闪电，而不会再出现一代那样的所有闪电轰杀一个范围的囧事。高阶圣堂除了招牌的闪电之外，还有反馈（热键F）需要玩家掌握，此技能可以对同样拥有魔法的单位使用，瞬间消耗掉目标单位所有魔法并造成等量值的伤害，类似于魔兽3中恶魔猎手的法力燃烧，此技能是高阶圣堂对付其他魔法单位的主要杀招。另外，两个高阶圣堂还能合并成著名的“白球”执政官，白球的攻击带有溅射效果，可对空对地，是神族非常实用的高级陆军单位。

简单攻略流程： 第1波狗群——第2波机枪兵——第3波狗群+刺蛇——第4波机枪兵+掠夺者——第5波狗群+毒蛉——第6波机枪兵+掠夺者。开始的6波作为供玩家上手熟悉的练习，非常简单，只需要重复力场封路，随后用闪电轰杀的操作即可。夜猫建议，前期编队可以将所有哨兵编为1号队，4个圣堂编为2号队，再选择2个圣堂编为3号队，前期的6波可以主要用3号队的两个圣堂来释放闪电，当两个圣堂OOM之后立刻将其合并为执政官，这是非常重要的一个点，执政官的超高攻击和血量能让你在面对进阶的第7波之后的战斗中提高不少作战效率。前6波，玩家可以不断召唤一个“幻象执政官”作为肉盾，吸引刺蛇和掠夺者这些难以用闪电一次击杀的单位共计，随后哨兵再将CPU点爆。

在玩家进行第6波的时候，系统会提示注意第7波将在地图右下角出现，这一波纯狗群的进攻同样也是为了让玩家上手右下斜坡的攻防，在轻松捏爆之后，就要小心第8波的狂徒+哨兵了，这波攻击因为狂徒的血量和哨兵的数量，很容易让新手玩家花费很久的时间并且损失不少的单位，一旦被拖久之后，第9波从上方袭来的死神小队就会与先前第8波的敌军形成夹击之势，让玩家GG。在对付第8波的时候，还是先用力场封路，随后执政官可隔空攻击不能上坡的狂徒，哨兵召唤幻象吸引CPU的哨兵攻击，圣堂快速使用两道或以上的闪电配合哨兵消灭对手部队。



■哨兵召唤幻象来充当肉盾一定要记得用

在解决了第8波之后，玩家立刻转进到上方斜坡准备迎击死神，同样是幻象肉盾，后方输出，也要力求快速解决，否则第10波更多的死神会快速点杀同为轻甲的哨兵和圣堂，只要快速解决第9波，第10波也只要回到右下角的斜坡如法炮制迎击即可。

第11波的毒蛉+刺蛇，可以用先前对付狂徒+哨兵的方法克隆，要点依然是不要被刺蛇攻击减员，可以展开护盾来保护部队，另外，就是一定要速战速决，或者玩家可以提前拉出一个幻象和2个有足够释放反馈能量的圣堂在上方路口以逸待劳第12波的2架女妖，袭来的2架女妖不会隐身，玩家只需要对其释放反馈，就能直接将其秒杀。快速应对了12波之后，玩家就有较长时间休息等待第13波在上方出现的4个追踪者，这一波只要重复封路+闪电+点杀的操作就可解决，随后就前往右下角等待死神+两个幽灵的第14波攻击，死神的应对不再复述，幽灵可以使用反馈，也可以用闪电来对付，反正调配幽能的使用，玩家要根据实际情况来应对。15波是上方的飞龙，先前合体的白球只要没有阵亡的话，就可以和哨兵轻松解决，在这里有个小技巧要告诉玩家：开启护盾的话，飞龙的弹射攻击就会变得没有伤害，可以非常余裕地保护己方单位。16波是右下角的机枪兵+掠夺者+维京，已经能到这一步的玩家必然能轻松对付。



■死神可秒杀哨兵和圣堂，但是面对执政官就是个死字



■哨兵堵路+圣堂闪电是此关卡过关的主要技巧

第17波将会在左路岩石后方出现一波狗群，玩家此时根本不用使用闪电，只要将哨兵分别放在岩石两边就能将这些小狗打退，稍后第18波的蟑螂也只需要哨兵加闪电就能解决，而且提前勾引CPU进行攻击的话，他们就不会去攻击岩石，这让第19波出现的一个猛犸就非常尴尬，只能顶着哨兵的攻击打石头，如果哨兵数量足够能在石头被破之前，点杀掉猛犸。第20波的战斗又将回到上方路口迎击毒蛉，封路闪电之，玩家会发现离“黄金成就——击杀225个单位”只有223/225两个之差了，好吧，让我们专心对付第21波在右下方出现的坦克吧！如果玩家不追求更高的分数的话，只需要让幻象充当炮灰，甚至白球直接A过去，就可获胜了。倘若玩家还有追求的话，可以继续挑战下去，夜猫是打到第24波的狂徒+追踪者之后就不高兴再纠缠下去了。


■哨兵开好护盾能用射程欺负岩石后的小狗和蟑螂

秘密行动——人族关卡

难度： ★★★

微操要求： ★★★☆ **热键熟练：** ★★★

关卡目标： 击杀125个单位（青铜成就） 击杀150个单位（白银成就） 击杀175个单位（黄金成就）

简述： 此任务说难不难，说容易也不容易，夜猫是将部队分成3个编队同时三线操作，追求极限推进速度来完成黄金成就的。其实这个关卡无论是全部变成一个编队从中央突破，还是双线操作从左边和中间突破，都可以在时间内利用核弹加幽灵与渡鸦的攻击来完成黄金成就。玩家主要还是要熟悉如何用部队将能发现幽灵的反隐形单位解决之后，让幽灵隐身释放核弹造成大规模地虫族灭绝，击杀数也能很快达成黄金成就所需要的175个。

部队构成： 8个渡鸦 11个幽灵

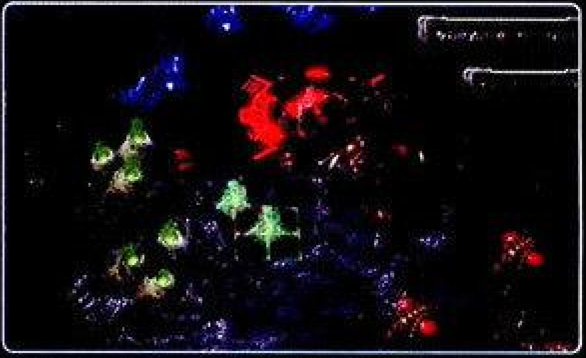
单位简介：渡鸦——人族星际1科技球的威力增强版，拥有反隐能力这个特性在此关卡中暂时用不到，主要玩家要会使用自动炮台（热键T）和引导炸弹（热键R），如果APM够高的玩家可以用无人拦截机（热键D）来防守虫族远程单位的攻击。

幽灵——俗称“鬼兵”，鬼兵在SC1中主要以核弹打击为主，有时在后期对人内战和对神作战，会用锁定技能来帮助控制敌方重要单位。进入SC2中，鬼兵由于增加了狙击（热键R）和EMP冲击波（热键E）使得原本作为奢侈品单位的幽灵，出场率大幅提高，可应对很多中前期的作战，尤其是在对神族的MMG快攻中剽悍至极！

简单攻略流程： 玩家在准备阶段可以将渡鸦和幽灵平均地分为2个小队，负责左路的小队可以多一个鬼兵，随后就可以很无脑地让幽灵进入隐匿状态，一路A杀过去，当进入图X的位置时，就可让渡鸦放下自动炮台吸引攻击，随后鬼兵对左上角的两个虫族基地和图X位置的中间虫族基地释放核弹。在清除了大量的作战单位之后，幽灵和渡鸦继续向没有防备的虫族残垣断壁的基地推进，用自动炮台解决残余建筑（建筑爆掉之后的小虫杀死之后也计算击杀总数哦！），之后原本分为左中两路的小队就可以合流了，向地图1点方向的虫族主基地继续推进，期间幽灵可以继续对中央盆地内的虫族单位进行轰炸。


■拿下高地之后，就能对腹地内的虫族部队释放核弹了


■部队合流之后可继续向更深入的虫族基地进攻


■有核弹在手，黄金成就非常容易达成

在操作中，多使用幽灵的狙击点杀对手的防御部队，尤其是侦察王虫，再用自动炮台解决虫族的防空塔，就能让幽灵隐身潜入虫族基地内部，寻找最大杀伤核弹的位置。


■解决了坦克之后，就完成了黄金成就啦

总结：在成功完成黄金成就之后，玩家应该就能很熟练地操作哨兵和高阶圣堂这两个幽能单位了，这两个单位在实战中出镜率非常高，前期哨兵更是对付各种族RUSH的利器，像虫族的狗群加毒蛉一波流，往往只需要一个力场就能让对手的进攻无果。圣堂也是对付人族MMG流的主战力，闪电AE面杀人族的兵海，反馈抽蓝攻击运输机和幽灵，甚至在先前的基础挑战中，玩家还会用到反馈对付大和和雷神的微操。


■炮台做肉盾和额外输出，幽灵用狙击能不使用隐身就能扫清小股敌军

总结：作为进阶挑战第一关的“秘密行动”因为有7个核弹这样的大规模杀伤兵器存在，使得刷击杀数非常简单，难点其实还在于如何让幽灵安全地到达可以释放核弹的地点和排除虫族那些反隐的单位。

全面感染——虫族关卡

难度： ★★★
微操要求： ★★☆ **热键熟练：** ★★☆

关卡目标：击杀100个单位（青铜成就） 击杀125个单位（白银成就） 击杀150个单位（黄金成就）

简述：虫族的挑战关卡，夜猫一直觉得是所有种族中最最简单的。玩家需要在规定时间内利用蟑螂和感染者的混合编队最高效率的击杀150个单位就可获得黄金成就。

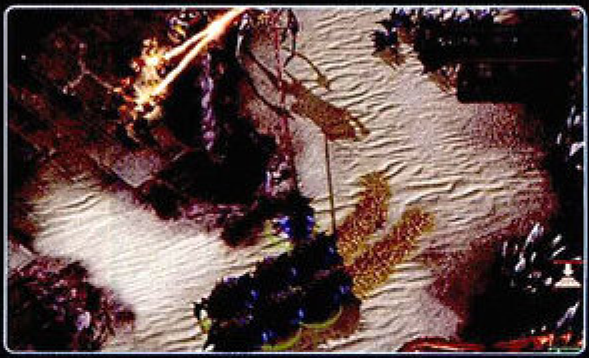
部队构成：10个蟑螂 9个感染者

单位简介：蟑螂——在BETA初期几乎以最强兵种的姿态出现在玩家的面前，重甲+对生物系单位高攻+钻地移动+钻地强力回血+强力战斗回血+低价格的超高性价比横扫星际2。俗话说："枪打出头鸟！"，暴雪也一向习惯于削弱最强的，扶持最弱的，所以蟑螂在连续被削之后，总算是定型成为一个辅助攻击小范围作战优势兵种了。在此关卡中，玩家主要利用蟑螂来吸引一些超远程单位的火力，为感染者的感染争取时间，随后才是攻击敌方单位。



■蟑螂当肉盾吸引坦克攻击，感染虫立刻精神控制

感染者——取代了蝎子成为虫族在星际2的主要作战法师，感染虫的三个技能只有真菌增生（热键F）和神经麻痹（热键E）一直没有更改过，腐化变异人（T）虽然有个成就与之相关，但是在实战中，几乎不会有高手用那个进行屠农，而且25能量只能召唤1个感染机枪兵实在不够给力。在本关卡中，玩家只要掌握好神经麻痹就能很轻松地过关。



■控制敌方大杀器，来A杀低级单位是最快达到黄金击杀数的手段

简单攻略流程：将蟑螂编为1队，感染者编为2队，直接向地图的中央进发，你会发现第一辆可供精神感染的坦克，被攻击的蟑螂钻地，感染者迅速控制坦克，就可攻击坡下的人族机枪兵了。随后右边的坦克也如此操作，再向1点钟方向进发会看见一个巨像，对付这玩意，根本不需要蟑螂充当肉盾，只用精神感染就可超远距离控制巨像屠杀机枪兵。（坦克因为有超远的13攻击距离，所以必须由蟑螂抗第一次攻击。）在控制了第一层之后，后面也就是高阶圣堂感染之后要使用闪电杀兵。随后就可连续突破两层防守，在进入人族基地的腹地之后，熟悉了前面操作的玩家，剩下来的只是如何拿到最高分就可了。野猫最好的成绩是将地图上所有的单位和建筑全部在规定时间内消灭，你也可以试试看哦。



■进入第二层的高地，就能很轻松完成任务了



■控制圣堂，让你也爽下闪电

专家挑战关卡攻略

死亡预兆——神族关卡

难度： ★★★
微操要求： ★★★☆ **热键熟练：** ★★★★

关卡目标：击杀50个单位（青铜成就） 击杀100个单位（白银成就） 击杀150个单位（黄金成就）

简述：专家级挑战第一个关卡，需要玩家非常熟悉神族的所有热键才能完成挑战，游戏内所有热键都无法用鼠标点击，只有玩家使用热键才能使用。在挑战中，玩家要同时控制2线甚至4线的部队才能余裕地完成黄金模式，甚至挑战地图上其他种族单位全击杀。在准备阶段，电脑会提供一部分的部队让其分别部署在基地的四周，这样布置就是暗示玩家使用这些单位对相应区域的敌方单位发动进攻。此关卡另一便利玩家完成任务的设置为：玩家有一定数量的资金和7个兵营来建造额外的部队用于进攻。



■有兴趣的读者就学夜猫将地图全部清空吧

部队构成：

8个圣堂 7个哨兵（位于基地的7点方向，负责下方的人类部队）

11个追踪者 （位于基地5点方向，负责地图右下方的死神部队）

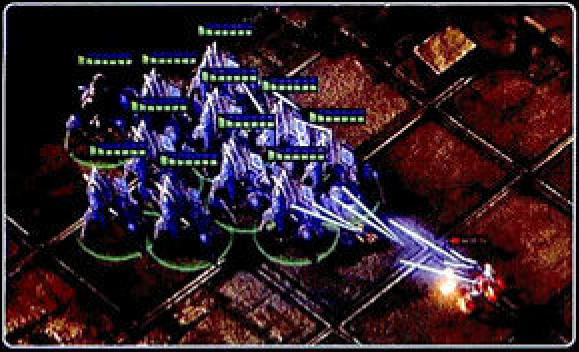
5架航母 （位于基地2点方向，负责横扫右侧的人族机枪兵与炮台）

8架凤凰 （为与基地11点方向，负责扫清左上方虫族飞龙和其余部队）

3架相位棱镜（位于基地12点方向，用于接应兵营建造的单位直接登录虫族基地）

简单攻略流程：在开局前将部队相应的编队能让你更好地完成多线操作，在实战中连按两次数字编队键就可将镜头视角立刻拉至此编队的当前位置，这个操作是暴雪老玩家最熟悉的多线操作技巧之一。

挑战开始后，1号追踪者小队使用SHIFT+B的快捷操作，可让所有追猎者都能跳跃上右下方的高地，随后重复如此操作可轻松镇压掉人族隐藏在各个高地上的部队，随后继续用闪烁技能向地图三点方向进发，配合2号航母小队将人族的枪兵与跑台扫清。如果操作余裕的话，还可继续向1点方向的虫族基地继续闪烁。



■追猎者欺压死神无压力



■航母对付枪兵和炮台有点吃力，记得用热键I补充小飞机

3号凤凰部队的镇压其实也很简单，向飞龙A过去的同时，只要使用热键G就能将地上的刺蛇拉起，同时解决飞龙与刺蛇，最后将小狗也一起用牵引光线拉起A掉，可以让你赚的不少击杀数。



■凤凰拉起刺蛇，就能碾压飞龙了

4号部队哨兵+闪电的组合使用SHIFT+A逐个将左下角的人族部队驻扎区点一遍，让哨兵使用热键G开启护盾，随后圣堂使用热键T闪电AOE和热键F反馈来击杀掉枪兵和鬼兵。



■闪电和哨兵对付左下人族

5号的相位棱镜要尽早打开，使用热键E就能转换到矩阵模式，随后配合兵营就能快速在相隔一道天堑的虫族基地召唤一支隐刀部队，在遭遇反隐前，这些黑暗圣堂能很无脑地一路A到虫族基地腹地。

总结：完成以上夜猫所说的步骤，要求击杀150个单位的黄金成就简直就是小菜。不习惯双线操作的同学，也可将注意力放在左下方的人类部队和右下方的死神部队，这两批单位非常脆皮，需要的操作也较少，或者直接召唤隐刀镇压左下方，将哨兵和圣堂运输到虫族基地也可。此关卡，主要是培养你对神族的热键运用，推荐神族玩家一定要反复操练哦。

掌握先机——人族关卡

难度： ★★★☆ **微操要求：** ★★
热键熟练： ★★ **经营要求：** ★★★★

关卡目标：达成30枪兵 8鬼兵 8坦克（青铜成就） 达成目标时间还剩2分钟（白银成就） 达成目标时间还剩4分钟（黄金成就）

简述：要想达到黄金挑战成就第二难的关卡，难点不在于考验你的微操和部队的进攻，而是将运营作为了一个难点来考验玩家。玩家要在限定时间内建造出规定数量的机枪兵、坦克和鬼兵，同时还要防守住虫族的快攻、优势部队压制、空军骚扰和大规模部队进攻。人族依托高地进行防守其实不难，夜猫连续几次都以几秒之差没有达成黄金成就的原因则是没有合理分配好资源。练好此关卡，其实也就锻炼了目前人族最常见的机枪兵速坦克的开局，前期的建造顺序几乎一致，9SCV补给站—11SCV兵营—12SCV气矿—14SCV再气矿—随后升级雷达中心，双气



■利用高地防守还是很轻松的

采集提供双坦克房出坦克防守前两波虫族进攻，在坦克拥有攻城模式，机枪兵的数量也足够后，开始扩张二级基地，兵营分别使用科技实验室+反应炉来建造鬼兵和枪兵。记住，两个基地的能量全部用在矿螺采矿上，此关卡不需要你侦查，但在实战中不代轨道中心的雷达就是摆设哦！双坦克房能足够你达成建造8辆坦克的目标，兵营方面，夜猫则推荐使用3兵营科技实验+2兵营反应炉的配置达成30枪兵和8鬼兵的建造目标。



■提早扩张才能在黄金时间内完成训练目标

快攻防御战——人族关卡

难度： ★★★ **微操要求：** ★★★
热键熟练： ★★ **经营要求：** ★★

关卡目标：过关（青铜成就） 损失15个以下单位（白银成就） 损失9个以下单位（黄金成就）

简述：夜猫不得不说，暴雪就是对人族偏心啊！专家挑战里面有两个关于人族的挑战，全是为了提高人族玩家的运营，这一关卡更是为了让新手玩家来防御其他两大种族快攻所设计的。这个关卡要达成黄金很简单，只有最开始的狗群的威胁较大，后面神族的所谓快攻，根本就是填海让你刷完美得分的。玩家记得在游戏开始后，第一时间建造兵营，农民也分成相应的两队，都开自动维修，在机枪兵进入碉堡前，玩家就要用这些农民来抵御小狗和狂徒的快攻，拉走受伤单位，让后方的部队进行修理，最快速度建造碉堡并驻扎机枪兵，就能轻松过关。



■利用建筑学来将虫族的部队分割



■机枪兵进碉堡之后就是刷完美得分了

星际新闻社

1.1补丁更新 人族、神族大削弱

随着全球战网前100名排名中虫族的彻底没落，暴雪终于发布了1.1补丁进行平衡性调整，此次调整针对虫族初期防御上的劣势对人族和神族的初级兵种建筑做了巨大调整。从根本上削弱了这两大种族犀利的快攻和偷袭，不过究竟能否真正满足游戏的平衡性要求，还有待玩家们的测试体验。

人族

死神：建造时间由40秒提升到45秒
坦克：攻城模式的伤害从50减低到35（+15对重甲）
大和舰：对地伤害由10减低到8
地堡：建造时间从30秒提升到35秒

神族

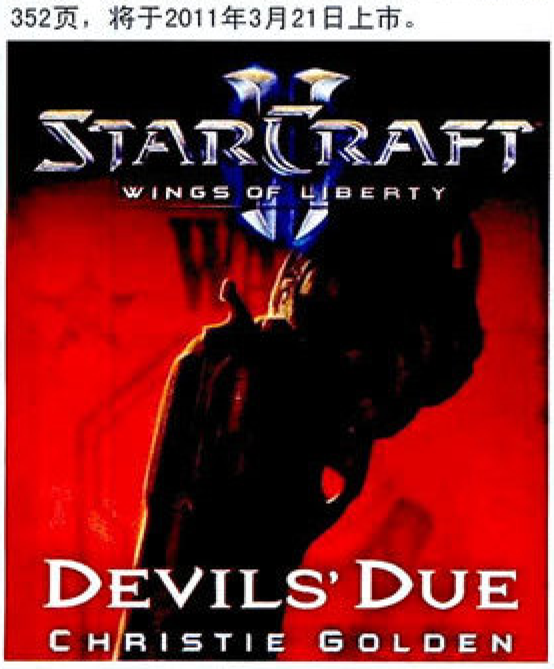
狂热者：建造时间从33秒提高到38秒
折跃门：冷却时间从23秒提高到28秒

虫族

雷兽：伤害从15（+25对重甲）降低到15（+20对重甲） 对建筑攻击（头槌）被移除

星际2全新小说 恶魔的契约 讲述雷诺与芬利的故事

最近暴雪公布了全新星际2官方小说的信息。这本名为《星际争霸2：恶魔的契约》的小说由暴雪御用女作家克里斯蒂·戈登所著，她还曾撰写过《阿尔萨斯：巫妖王的崛起》以及《黑暗圣堂武士传奇》三部曲。本篇将延续人类英雄吉姆·雷诺和他旧友泰科斯·芬利在《星际争霸2：天堂的恶魔》之后的故事，这段行侠仗义的岁月将对他们以后的发展影响重大。这本小说长达352页，将于2011年3月21日上市。





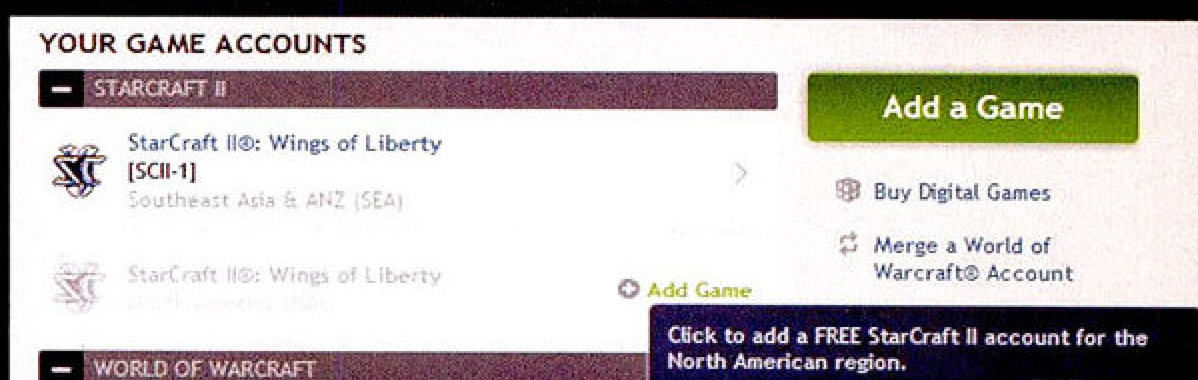
星际2配音演员造访 暴雪总部作者

■从左起，雷诺的配音Robert Clotworthy、皇帝蒙斯克的配音James Harper，汉森博士的配音Ali Hillis和泰科斯的配音Neil Kaplan

一款优秀的游戏离不开音乐以及配音。近期，游戏中主角的配音演员被邀请到了暴雪总部进行参观。我们也终于有幸能够认识有关星际争霸2幕后制作者的真实面目。期间工作人员带领各位配音艺术家参观了暴雪的办公室、游戏音效制作部门以及星际争霸2的研发团队。在整个参观过程中，各位配音艺术家也对自己有机会能够参与自由之翼的制作而感到非常兴奋。此次参观进行得十分愉快，各位玩家也终于可以见到隐藏在星际争霸2剧情战役中那些个性鲜明的游戏人物声音背后的“庐山真面目”了。他们都是非常优秀的游戏配音艺术家，正是他们的热情参与，使得我们剧情战役中的人物形象变得更加丰满、生动。我们非常期待能够在星际争霸2的后续两部资料片中继续听到他们的声音！

东南亚区玩家 可连接北美战网

随着游戏1.1补丁的正式发布，暴雪向东南亚/大洋洲地区玩家所承诺的北美战网游戏权限已正式开放。现在东南亚/大洋洲地区的玩家可免费获得登录北美战网的权限。新获得的北美战网权限与已有的东南亚战网权限是并存关系，也就是说玩家可以在两个服务器间任意选择进行游戏。据说暴雪此次变动的原因是由于东南亚战网的水平普遍较低，人数较少，无法满足少数高水平玩家的需求。这让我们想起了目前港澳台地区服务器也面临着同样的问题。希望暴雪早日也对我们开放北美或韩国战网，让我们也能与高水平对手切磋技巧。



■战网页面里东南亚和北美还是分开的两个登陆按钮

星际2 作弊者将被永久封杀

暴雪通过站网官方博客宣布，将于近期开始打击《星际争霸2》的作弊账户，违规者会被永久封杀。暴雪表示，如果哪位《星际争霸2》玩家被发现以任何方式作弊或者修改客户端，那么暴雪将根据最终用户许可协议予以永久性地封杀，这就意味着该账户将永远不能登陆Battle.net并进入《星际争霸2》。暴雪声称，只有使用未经修改的原版《星际争霸2》客户端才是合法行为，否则就是违反站网政策，并违背费厄泼赖精神。暴雪将在近期开始对已经或者正在作弊的《星际争霸2》玩家账户进行暂停或者彻底封杀，但未透露具体时间，也没有公布作弊规模。

文：sky 编辑：samtown 美编：哈秋

有了它你就是高手
《星际方块》训练你的APM

《星际方块》是一款训练玩家提升《星际争霸2》APM与热键的益智游戏，是个简单的Flash，有点类似学习软件里的记单词消方块。对于平时的练习，提升游戏水平很有效果。

注册流程

①打入网址：http://www.minik.tw/userapp.php?id=530



②注册MINIK账号

③游乐场



④选择“StarCube”进入游戏并选择种族

电攻百科
什么是APM

APM=Actions Per Minute，就是每分钟操作的次数。它统计的操作包括了鼠标每次的左击，右击以及每次的键盘敲击。多见于《星际争霸》和《魔兽争霸3》这两款游戏中，APM的高低往往象征着玩家操作的精细程度，一定程度上反映了玩家的水平。

操作说明



消除方块：你必须点选上方的方块，接着输入下方指令字段中所提示的热键才能消除它，输入错误则会额外产生两个方块。

遭受攻击：在游戏过程中，你将不时遭受敌人的攻击（红字与音效提示），此时必须在时限内点选左下方小地图中遭受攻击的红色方块区才能击退敌方，否则将会额外产生两个方块。

编队方块：这些方块将会以两个或三个伴随数字的单位方块为一组的形式随机出现，你必须以Shift＋左键复选所有的编队方块，接着按下Ctrl＋方块上的数字键才能消除这些方块，输入错误将会额外产生两个方块。

游戏速度：游戏速度将会随着时间而提高。Easy的上限约为Normal程度。Normal的上限约为Hard程度。Hard则无上限。



泽拉图是位黑暗圣堂武士，也是一位声名显赫的幽能战士和刺客，他的祖先在一千多年前就被驱逐出了神族的家园-艾尔行星。

肩负着拯救种族和星系的双重使命

黑暗圣堂的领袖——隐士 泽拉图

黑暗圣堂武士们拒绝融入神族星灵共同的心灵链接，即卡拉之道中，他们更强调独立意识的发展。泽拉图拥有高阶教士的头衔，不过他更为人所知晓的事迹便是在异虫的威胁显露萌芽的时候，确保了星灵一族的最终幸存。

“仲裁官，你想要与我谈论知识？你想与我谈论历练？我曾在最遥远的星球之间涉险旅行，我曾目睹过黑太阳的诞生，我曾见证过所有存在于现实世界中的黑暗能量……”

当泽拉图和执政官塔萨达在查尔行星上第一次碰面的时候，是泽拉图纠正了塔萨达的偏见，并以此为起点开始弥合在艾尔星的星灵与黑暗圣堂之间的裂隙。泽拉图又是第一个消灭异虫脑虫的武士，尽管在此之前，世间一般都认为脑虫是永生不死的。而最重要的是，是泽拉图伴随着塔萨达一起回到了艾尔，并立刻着手让分裂成两半的星灵一族重新联合，并且推翻了执行高压政策的仲裁议院。

在异虫大军入侵艾尔期间，泽拉图和塔萨达并肩作战，试图摧毁异虫主宰。之后又随着异虫逐渐侵占整个艾尔行星，泽拉图又帮助星灵逃离这颗行星。当异虫大军尾随星灵难民到达黑暗圣堂的家园沙库拉斯后，泽拉图还参与了找寻失落水晶的行动，而在这两颗水晶的作用下，星灵成功地激活了萨尔纳加神庙，一举扫清了入侵者。接着，当黑暗圣堂执政官威胁要消灭那些“亵渎了”沙库拉斯星的来自艾尔的星灵时，他在粉碎黑暗圣堂执政官阴谋的过程中起到了关键性的作用。

但是泽拉图身上也承担了许多可怕的重负。在消灭虫巢脑虫萨斯（Zasz）的战斗中，泽拉图意外地和主宰建立了短暂的心灵联系。尽管他由此了解到了主宰不为人所知的秘密动机和计划，主宰也从他那里得到了艾尔星的位置，因此就埋下了神族母星艾尔毁灭的种子。此外，泽拉图和刀锋女王之间还有一段惨痛而漫长的过往。在主宰死后，刀锋女王在试图控制所有虫族而消灭残余虫巢脑虫的过程中，泽拉图曾经不止一次被她所利用，而且每次都被她背叛出卖。

而作为刀锋女王阴谋的一部分，她还控制了泽拉图所敬爱的女族长拉萨加尔。泽拉图之后营救了女族长，但是他很快发现拉萨加尔已经遭受了无法挽救的腐蚀。他被迫悲哀的亲手杀死拉萨加尔以避免她继续沦为刀锋女王的掌中玩物。当死亡最终解放了拉萨加尔的灵魂之后，她感激泽拉图的举动，并指定他为黑暗圣堂的领导人。但泽拉图认为自己并不适合接受这个荣誉，而且他的灵魂也因自己过去的经历而伤痕累累。

“说得好，你这虫母。虽然我们从暗处攻击你，但别以为我们没有勇气光明正大的站出来……”

对泽拉图而言，当务之急是尽快和那些从刀锋女王的背叛阴谋下幸存过来的星灵建立联系。他追踪着星灵的能量信号一直到达一个偏僻的卫星，因为他希望能够和这些同志联合在一起共谋大计。但他没有发现他的星灵族人，而见到了先前为女王效劳的间谍——噩梦一样的萨米尔·杜兰。他正致力于培养星灵和异虫的杂交生物。尽管泽拉图摧毁了整个培养设施，但杜兰声称这只不过是许多培养设置中的一小部分。而且杜兰还声称在无数个世纪中，他以许多名字混迹于世间各处，他也并不是效忠于刀锋女王，而是另一个“强大得多的力量”。泽拉图为自己所见到的一切深深困扰，带领着为数不多的追随者自我流放。他持续不断地搜寻着答案，他想知道杜兰的真实身份究竟是什么，还有，杜兰的所作所为到底会带来怎样的黑暗未来。

这一切的谜题和结局，都将在《星际争霸II》的游戏中给出答案……





小精灵航空公司 为你提供贴身的杀人保镖服务

——6.68C精灵守卫攻略

上次野猫介绍了单体助攻类的狗头军师，这次的倒塔英雄传将再连推两个辅助类的英雄：精灵守卫与预言师萨尔。这两大英雄的定位略有不同，小精灵偏向于和单个英雄配合，萨尔则注重于团战控制兼有GANK能力。

在连续试用了一个多月的小精灵之后，野猫给出了FARM能力2分，助攻能力5分，团战能力3分，单杀能力1分，生存能力4分的评分，究竟这评分从何而来，就请各位读者看完以下攻略吧。

Nature's Power
精灵守卫技能分析

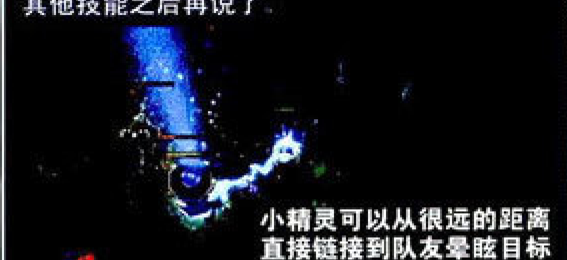
闪电之链 主动技能 热键T

冷却时间：12秒
持续时间：12秒
魔法消耗：40
施法距离：1800
击晕时间：1.25/1.5/1.75/2.0秒

技能说明

精灵守卫将自己与一个友军单位用闪电之链连接在一起，使两个单位获得移动速度提高。任何闪电之链接触到的敌方单位会被击晕（每次释放的闪电之链只能击晕一个单位一次）。如果与友军距离超过900，则闪电之链会被拉断。

闪电之链是小精灵的核心技能，第三技能“过载”和大招“降临”都可在“闪电之链”的链接下，可为己方队友提供不同的作用。初级的运用就是，与队友链接之后，可让两人同时增加移动速度，闪电只要碰到的非友方单位都将被击晕，可以说是非常实用的杀敌技能。中级的运用，如果你试图连接一个较远的单位（上限1800），精灵守卫将会被拉到目标单位身边，这一点是精灵用来自保和快速与队友汇合的杀招，熟练运用，精灵只要不被晕眩就可迅速逃离对手的追杀，另外还能直接撕破树林，冲到队友身边GANK对手。高级方面的运用，就要在介绍完其他技能之后再说了。



小精灵可以从很远的距离直接链接到队友晕眩目标



和基友之间的锁链就是用来晕人的

幽光之魂 主动技能 热键W

每个精灵的伤害：25/50/75/100
移动速度降低：30%
冷却时间：14
魔法消耗：120/130/140/150

技能说明

精灵守卫在接下来的6秒内召唤5个幽光之魂，幽光之魂们会围绕在精灵守卫周围来保护精灵守卫。如果一个敌方 英雄碰到了幽光之魂，那个幽光之魂会爆炸并释放能量，对300范围内的敌人造成伤害并减速。敌方非英雄单位 在碰到幽光之魂后会受到一点伤害，但并不会引爆他们。

精灵守卫将获得两个附属技能，拉近和推远幽光之魂。你可以在任意位置进行开关，从而将幽光之魂摆放到合适的位置。

有了闪电之链的双人加速和晕眩当然还不足以妥妥地击杀对手，在有了“小冰球”之后，精灵的追杀能力才能提升到A级水平。小冰球的使用基本上有两种，一种是最大范围的旋转，通过调整走位来爆炸对手，这个操作常用来追杀较远距离的目标时使用，另外因为小冰球有附带的视野最远距离的环绕也常用来侦察之用，可以查看对手是否在阴影里面躲着伺机GANK，或是你藏在树林后面，用最远距离的冰球减速目标，随后闪电链和队友汇合追杀之。最小范围的冰球，则是在将目标定身之后，小精灵贴着目标站位，让冰球不断爆炸的操作，这样的控制可以让目标在单位时间内受到最高500点的冰球爆炸伤害，还能持续对目标减速。

最远距离模式的冰球，可以用来侦察周围的情况



贴身站位，能让小冰球不断爆炸目标



过载 主动技能 热键V

攻速加成：60/80/100/120

技能说明 精灵守卫利用他不能安全控制的能量，提升他的攻击速度，但每秒会损失他现有生命值/魔法值的2.5%。如果精灵守卫用闪电之链和友军单位连接，则被连接的单位也能获得攻速加成。

注：这是一个可以随时开关的技能。

第一个与“闪电之链”有关的技能，按照小精灵低的可怜的攻击力，单开此技能一点意义都没有，只有在和队友链接之后，才能将此技能真正威力发挥出来。一般来说，给远程职业提供过载加速是收益最高的，无论是在线上压人，还是快速倒塔，或是在团战中提供火力输出，小精灵正是因为此技能才真正受到DPS的大爱。

倒塔小贴士：

除了和队友可以激情链接，双双提高攻速之外，小精灵还可以和友方任何单位链接共享攻速提升，比如你可以和投石车一起链接，随后过载，这样投石车砸塔的速度会大大提高，你可快速得到倒塔金钱。另外，和其他召唤生物一样也能共享过载哦！

大招 降临 主动技能 热键R

施法延迟：2.5/2.25/2.0秒
施法距离：全地图
冷却时间：80/60/40秒

技能说明

精灵守卫和被连接的单位暂时地降临到一个位置。降临时间持续12秒。降临结束后你和正在被连接的单位将返回 原位置。

这个技能具有施法延迟，敌人也可以在小地图和地图上看到精灵守卫的降临位置。

颇有点先知“传送”味道的大招，但是如果只是传送到某一个点的话，那小精灵用它做大招就太亏了。其实，小精灵可以选择一个目标激情链接之后，一同降临出去，如果在持续时间内，双方还继续保持链接状态的话，到12秒过后两人将被传说回降临前的位置。有了这个设定，其实让小精灵的团战辅助地位再提升了一个档次，小精灵专属航班让乘客轻松选择单程票还是往返机票。小精灵可以和搭档抓准机会飞到要GANK的目标身后，快速猎杀人头，就可自动传送回安全的地方，对方的救援英雄根本来不及组织追杀。又或者是将被敌人追杀的英雄降临回基地泉水，快速回复之后，再杀敌人个回马枪。甚至你也可自动判断，是小精灵将队友传送到线上之后，主动中断基情，让队友霸线刷钱，自己则一人返回，充当车夫，都看你如何根据临场发挥了。



当脑门上的数字倒数到0的时候，降临就要回到先前的位置了

野猫点评：最近很多人都发现了小精灵“闪电之链”异常BT的一个特性：小精灵自身的状态在链接之后，队友也可共享。最简单的例子就是：小精灵吃蓝瓶，队友也等于在回复魔法；小精灵带了回复戒指，队友也免费同时可享受4点/秒+小精灵自身的1点/秒的生命恢复效果。这让小精灵前期线上就能为队友提供额外的续航能力，在战斗中更是让基友一样享受各种装备甚至是魔法带来的双倍效果，比如回魔鞋两倍的魔法回复量、梅肯两倍的治疗量，还有诸如小鹿和圣骑士治疗的双倍回复等等。光是这一点就不得不让野猫要把6.68四大英雄的座次重新改一改了。

前期加点，野猫推荐一套主GANK的路线：就是LV1闪电之链，LV2幽光之魂，LV3过载，随后主升闪电之链，有大加大，优先将幽光之魂点满的话，是为了GANK目标的时候，近身持续爆炸目标，获得最高伤害；如果队伍中多以闪电幽魂、毒龙或者是拍拍熊这样追击能力不错又有高爆发的英雄，野猫建议可将过载作为第二主升技能，让队友DPS最大化，小冰球就用来提供减速效果就可以了。



和自己的单位也可以连接，用于追击对手

精灵守卫
野猫流配装攻略

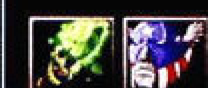
由于小精灵的FARM能力几乎属于不及格的等级，所以你绝对不可能指望它能出神装来拯救世界，只有依靠猎头杀人的钱来平滑的出装，才能让小精灵一直活跃于GANK线上。更持久地在线上活跃才能积极带动比赛节奏，让敌人胆寒，让队友得利。装备方面，可考虑以低价肉装为主流配装，附带增加一些能通过闪电之链提供额外BUFF给基友的装备。



灵魂之戒 影之灵罐：这两样东西野猫推荐以后者骨灰罐为主，两者按照情况各选其1就可。灵魂戒指主要是给前期那些弱智的敏捷和力量英雄使用的，作为初期高性价比的回魔道具做过度用。小精灵本身并不缺魔，如果固定的游走对象需要魔法的话，你可以考虑出一个戒指，否则还是击杀人头之后能获得能量的骨灰罐更好用，毕竟用能量给自己加血，可以帮基友一起回复，另外还能用能量点杀对方英雄。



相位鞋 先锋盾 挑战头巾：这三样基本就是小精灵在经济较好的情况下能出全的全套GANK游走装了，相位鞋的移动加速，基友可以共享；先锋盾的回血特性，基友也能共享；挑战头巾的回复，也可以，只是不额外提供物理免伤和魔法抗性。



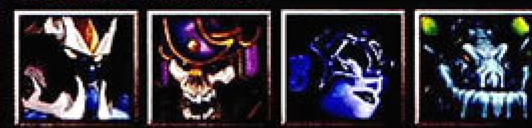
疯狂面具 幽魂权杖：这两样可以说是异端的小精灵配装代表。前者在使用后虽然不会给基友也提供额外的攻速加成，但是小精灵攻击所得到的吸血量会一样让基友回复生命。幽魂权杖是需要非常高操作，让所有有益魔法效果增量给自己和基友的道具，比如小精灵用幽魂对自己使用了虚无，其他队友立刻使用梅肯，那么和小精灵链接的英雄将得到治疗量额外40%的加成，如果自己也吃到梅肯的话那就是自身的100%加上小精灵的140%，这治疗量就NB大了！



小精灵降临出去后，原位置会有很明显的标记，结束后将回到标记处

精灵守卫的黄金搭档

眩晕类单杀组合：



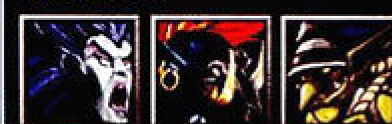
这四个只是举例而已，小精灵和任何有晕眩技能的英雄，都能组成非常犀利的GANK组合，甚至在线上都能过塔强杀。流浪目前和小精灵的契合度看似最高，流浪的战吼提速加上小精灵闪电之后的提速，几乎让对手无法逃脱追杀，再加上爆大招后让小精灵过载提供攻速，真的可以在PUB中迅速把对手打崩盘。

高爆发追杀类组合：



这些也是英雄也是此组合的代表人物，这些英雄虽然没有第一类眩晕类英雄那么稳定的STUN杀法，但凭借本身更高的DPS输出和减速技能一样让对手难以逃脱，甚至效率更高于第一类组合。

另类组合



和地精组合，小精灵能轻松帮助地精在前期稳拿一血。神灵武士和小精灵在一线，绝对是双压对手到崩溃，两人一起点，没血了，神灵给小精灵回复，一人加两人补，到了LV6之后，神灵更能依靠精灵的加速，直接自爆对手，尽情输出。死亡先知的大招一直需要非常苛刻的条件才能A死人，有了小精灵之后，冰球减速，加移动提成，能让敢于守塔的对手难逃女妖的追杀。



目前小精灵和VS这类的传统游走英雄成为了前期最恐怖的一血组合

野猫点评：原本野猫觉得小精灵的辅助能力在萨尔之下，但是在发掘了闪电之链可共享回复效果之后，一下子就让小精灵从原本放弃等级游走GANK的定位，变成了从最初线上就能强压杀人，中期带领强力英雄四处降临GANK，后期还能带队刷兵线四处游走对手的强力角色。



穿板甲的萨满就是NB

——6.68C预言者攻略

6.68的4个新英雄里面，野猫一直觉得萨尔是其中最强的一位，当然夜猫眼中的“强”还是在于以后正式比赛中的强，至于路人战——野猫一直觉得PUB永远没有最强的英雄，只有更强的玩家。上一期介绍的狗头恶魔偏于GANK和对单体强杀，刚刚介绍完的小精灵，一定要有搭档才能完成GANK任务，这两个英雄和萨尔虽然都偏重于辅助定位，但团战的能力却和萨尔根本无法相比，再加上萨尔在GANK功力上也与他们不相伯仲，这样一来，萨尔的“强”自然凌驾于他们之上。不过也有很多朋友抱怨萨尔的一些技能连携非常难用，常常无法达到自己预想的效果，那么不用急，看完本文，希望你能有所领悟。

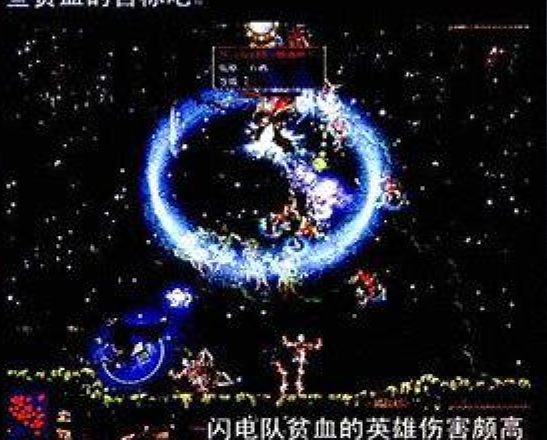
雷霆之击 主动技能 热键C

每次雷击的伤害：
50/75/100/125
影响范围：200
施法距离：800 冷却时间：16秒
魔法消耗：100/110/120/130

技能说明

预言者对目标在接下来的4秒内进行3次雷击，目标周围的单位也会受到伤害。

萨尔可让目标头顶小雷云被雷劈3次，从一级开始伤害量就非常客观，到了4级之后更是超过大多数伤害技能。雷云能单劈目标，也可劈周围的单位，这让萨尔也可用雷击来FARM。通常这技能在团战中，只有配合动态力场和队友的聚拢类的法术帮助，才能对敌方队伍造成大量伤害，否则还是用来对付那些贫血的目标吧。



闪电队贫血的英雄伤害颇高

恶念瞥视 主动技能 热键D

施法距离：600/1000/1400/1800
冷却时间：60/50/40/30秒
魔法消耗：160/130/100/70
施法距离：600 作用范围：500

技能说明

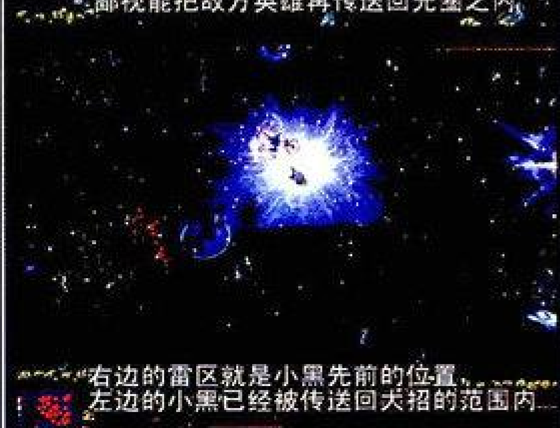
预言者让一个敌方英雄返回4秒之前的位置。

这技能和船长的道标有一定的类似，被施法的单位返回的地点，在地图上会有不是很明显的一个闪电蓝点，目标不会像道标一样，瞬间回到那个蓝点，而是变成一道闪电被拉回到那个点。通过这个特性，萨尔的队友就能预知目标将回到哪里，可在那个地点提前等待。一般来说，恶念瞥视有LV2了就非常NB，可让追击目标无法逃脱了，在满级之后，则可以直接隔空藏在树林内，对目标使用了，这让萨尔的GANKE更加隐蔽具有偷袭性。

野猫倒塔小贴士： 恶念瞥视，还能用来对付回城救援的敌方英雄。比如你在攻塔的时候，对手一个英雄传送过来救援，你可直接对其传送，于是他就浪费了135G，回到了泉水，塔也被你轻松推倒了。



鄙视能把敌方英雄再传送回光圈之内



右边的雷区就是小黑先前的位置，
左边的小黑已经被传送回大招的范围内

动态力场 主动技能 热键E

持续时间：2.5/3/3.5/4秒
冷却时间：14
施法距离：900
作用范围：300 魔法消耗：70

技能说明

预言者召唤一个圆形的能量场，会阻止内/外的敌人出/入能量场。

具有1.2秒的施法延迟。

有了萨尔的这个“画地为牢”，很多英雄纷纷表示要抱萨尔的大腿，比如：秀逗魔导师和受折磨的灵魂。队友在光圈内可以自由的出入，而敌方单位则很难进入和逃脱出这个“围城”，被困在围城内的敌方目标，可以被队友的众多AOE技能，尽情地轰炸，最高长达4秒的控制时间，更是能让队友悠然地进入圈内关门打狗。团战中，比如猛犸可以先跳刀大招将敌方全队聚拢，然后萨尔跟上圈地，那对手在这4秒内就真的是待宰羔羊了。另外萨尔的力场其实和其他所有技能都有相应地关联，玩家随意调整下出招顺序就能进行不同的COMBO——先力场关人，闪电之，对手没死脱离力场的话，在恶念鄙视拉人回来，继续痛扁；也可先发动攻击，对手要逃，用鄙视拉回，看好返回的点再打开力场，就能关门杀人了。



力场利用一些地形，可以让敌人无法追击

野猫倒塔小贴士： 在力场内外的敌方目标，都可以通过相位移动的技能出入力场，比如黑暗贤者的真空，屠夫的钩子，蝙蝠的火焰枷锁，都能把人从力场内拉出或者是拉入，所以控制得当的话，往往能无视施法的1.2秒延迟，和队友配合达成无缝衔接。



风暴+闪电+力场是萨尔标准让对方团灭的COMBO



大招 **静态风暴 主动技能** 热键R

最大DPS：170/210/250

作用范围：375

施法距离：800

魔法消耗：125/175/225 冷却时间：60

技能说明

在目标区域内创造不稳定的电能风暴，对处于其中的敌方单位造成伤害并沉默。风暴初始伤害较低，但会在5秒内逐渐增加。

注意：初始DPS较低，随后DPS会连续地变高。

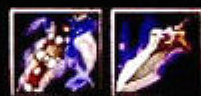
群A的技能我们看多了，群A带沉默的招数目前只有精灵龙有，但是持续5秒时间，精灵龙可比不上。静态风暴的作用范围比动态力场大一点，这让力场与风暴能很完美地将对手整队人马尽在效果之内，被圈地为牢再被沉默，那就真的只是高级步兵，任己方蹂躏了。在实战中，野猫曾无意碰到过一个让对手无语的状况：野猫先手圈地对手，随后立刻风暴之，队友一用而上开始海扁，对手一直蔽在后面的老牛为了救援队友，一个跳刀进入风暴，却尴尬地发现被“沉默”了，于是乎，对手5人团灭，野猫一波流推倒对手大树。

野猫倒塔小贴士： 风暴的初始DPS伤害较低，后期会持续增高，但是沉默的效果一直存在，而且玩家会看到范围内有大量的闪电效果，如果对手离开风暴范围，头上还会有闪电的效果，再次进入的话，伤害会继续增加。和队友配合达成无缝衔接。

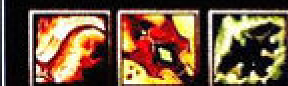
野猫点评： 很多人认为，萨尔因为有雷霆之击这个高伤害技能，就应该果断地走中，走主雷霆，副控制的路线，但是在如今对线必然有鸡甚至鸟的情况，爆发力不足的萨尔其实很难在对中的过程中打死对手或者搞残，其实萨尔走边路和队友配合起来，在一级就能利用对手的走位失误，拿到一血。对付近战，又喜欢贪补刀的敌方英雄，萨尔一发鄙视，就能让他回到先前补刀的位置，如果这个位置在我方兵线之后，与对方队友和兵线脱节的话，己方只要一个晕眩技能就可和兵线一同将其A死了。萨尔三级的时候使用鄙视+光圈+雷霆，甚至还能来一次双杀。所以，根据目前的主流，升2级鄙视，升一级光圈，雷霆主升，有大加大是一套很不错的线霸加点路线。如果纯走GANK游走的话，就可将光圈升满，鄙视次之，雷霆在两级大招以后开始补全，用来中期FARM也可。

预言者
野猫流配装攻略

萨尔的配装根据配点有略微不同的两套路线，主雷霆的萨尔可以走增伤路线，用高NUKE的技能配合秒人，不过作为CW的新贵，我们还是主走控制和GANK路线吧。



跳刀 弹射法杖：两者的价钱差不多，跳刀的萨尔更加风骚一些，突然的闪烁，可让萨尔的奇袭半径达到1800鄙视距离+1200跳刀距离，这当真是防不胜防，对手根本很难逃出萨尔的追击。2200G的弹射法杖作用其实类似于跳刀，主要胜在属性上还有加成。经济较好的课选择跳刀作为第一大件，被压制的萨尔就选择升级更平滑一点的弹射法杖吧！



紫苑 羊刀 刷新：作为法系三大件，能出当然犀利，紫苑加大招沉默可以让对手的主力英雄在一场团战中始终哑火，羊刀自然也是能和沉默达成完美COMBO。但从经济角度来看，野猫还是推荐刷新更加实在，两大，双光圈的萨尔，可以将半个屏幕都作为团控作战范围。

野猫点评： 鞋子方面，野猫继续推荐相位鞋，有钱的同学拿飞鞋带线的话，就能用鄙视把回城来救援的英雄直接送回泉水了。前期走GANK的萨尔，依然推荐骨灰盒、先锋盾、挑战头巾这些游走英雄必备的装备路线，走高伤害的萨尔就用红杖+死灵书来杀人吧。



被萨尔划地为牢了还是放弃抵抗吧



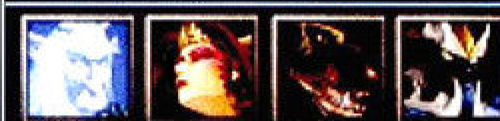
此图就是恶念瞥视让追杀对手退回到远端的操作表示

预言者的黄金搭档



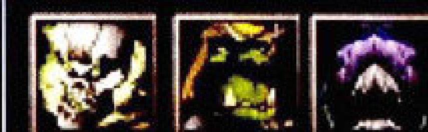
团战灭团流组合：

无论是萨尔先手还是这些英雄先手，都可形成团灭的COMBO，关键就在于萨尔的光圈+沉默大招可以让这些英雄不需要黑黄甚至是跳刀就能无脑先手。其他拥有高AOE组合的英雄和萨尔配合起来一样犀利无比。



抱萨尔大腿组合：

能再加上增加伤害DEBUFF的英雄和狗头配合起来就是“毒上加毒”，有时候几个诅咒一叠加，普通攻击都能让你收割人头。



萨尔抱大腿的组合：

前面两个人的晕因为有施法延迟，常常很难命中，现在有了光圈先手困人，再加定点的鄙视传送，这两人的晕人就非常简便。熊战士，在光圈4秒困人时间内，也可疯狂抽人，直接点杀目标。流浪的群体晕锤+大招爆发+溅射砍人，配合上萨尔的禁魔，不需要黑皇就能瞬间让对手群扑。

野猫点评： 如果下个版本开放6.68四英雄加入正式比赛的话，萨尔妥妥的将是主力，而且他的大招对付老牌跳刀大招的神牛、沙王、影魔和猛犸都非常克制。萨尔可GANK可团战的双重特性，也比起专走GANK的狗头恶魔和精灵守卫汗颜。萨尔的B级打钱能力也让他在出装方面比其他三个英雄更加快速有效，加上人头的钱，其实萨尔出第一大件的速度很快，有了第一大件之后，萨尔将是团队中绝对的节奏带动者。



萨尔的圈正好能控制一个河道的直径



力场将对手隔离开来，先杀小黑再杀老牛

模型地带 Model Zone

寒蝉鸣泣之时手办

《寒蝉鸣泣之时》是相当优秀的一部动漫作品，不过与这部作品相关的系列手办却少之又少。这次特别为大家带来了《寒蝉鸣泣之时》的手办美图。

《寒蝉鸣泣之时》简介

《寒蝉鸣泣之时》原是日本同人社团07th Expansion所制作的同人游戏，这部作品先后被改编为广播剧、漫画、电视动画及电影。不过，通常被我们提到的《寒蝉鸣泣之时》主要还是指由今千秋监督的动画。由于这部作品带有很强的悬疑色彩，以至于动画版还推出了24话的《寒蝉鸣泣之时解》篇（至于真人版电影可以根据你的抗雷能力选择观赏）。


DS版游戏


动画版海报

古手羽入

造型师：冬音

在动画作品中以古手梨花背后灵的形式出现，是只有梨花才能看见、听见的“神”，也即是御社神大人的真正身份。由于雏见泽症候（黑化）发作后的人可以听见她的脚步声，所以症候群的病人认为是“御社神大人”作祟。其实羽入是个体型娇小，有着淡紫色秀发的少女，而且头上还长着角。为了揭开村庄雏见泽中导致惨剧的根源所在，羽入帮助女主角梨花一次又一次的轮回生命。




这款预定在2011年发售的手办为古手羽入的天使制服版本（看起来倒是更像腹黑恶魔系）高度约在10.5cm


从背面看，剪刀手的造型很可爱，就是裙子的这个设计……这不算走光吧


羽入手办的侧面，依然看不清手里拿着的是什么。（黄灿灿的，莫非是元宝？

羽入夏日装

造型师：千鹤

和天使制服版本相比，这款在2009年推出的夏日装版本的羽入就显得清纯多了，看起来也更有亲和力。让人不免想到在《解》的最后一篇时作为人类出现的羽入。


一手抚裙的正面造型给人温润如玉的感觉


背面，连衣裙的褶皱处理的十分自然


模型的高度大约在140mm左右，市场价据说在380元


放大模型的头像后，可以看到裙子的蕾丝吊带制作的非常精细

古手梨花 造型师：千鶴

《寒蝉鸣泣之时》的女主角是谁可以说是个争议话题，直到出了“解”篇后，才确立了第一女主角为古手梨花的定论。在原作中，梨花是古手神社的独生女，担任每年六月“绵流祭”的巫女。由于梨花的知觉和羽入是连在一起的，她在生气的时候，往往吃辣的东西来报复羽入。

提到古手梨花的这款手办，它其实是和羽入夏日装配套推出的。





在特写镜头中可以看到人物的手刻画的很完美



话说，梨花和羽入的夏日装在动画里也曾出现过。特别也放出动画和模型的对比图，看来制作人很喜欢这个镜头啊。



动画里的造型



梨花和羽入的模型看起来更文静

龙宫礼奈（蕾娜） 造型师：志賀弘臣

本名是龙宫礼奈，但回到雏见泽后为了忘掉兴宫和离开的母亲自称蕾娜。由于礼奈在黑化（ACG中一般指精神病发作或正常人变成精神病的过程。）时会手拿柴刀，又有人称其为柴刀女。而礼奈的这个制服装手办也充分体现了柴刀女的特色。





这款手办在2007年就推出了，可以看到货架旁边还陈列着《月姬》里的翡翠和爱尔奎特大人（呃，跑题了）



给柴刀桑来一个特写镜头



脸上挂着浅浅的微笑



背在身后的一只手上居然牢牢握着柴刀……还真是笑里藏刀啊！

囧囧有神物志 2010年 小P美版

没有最囧，只有更囧 雷帝嘎嘎的生肉装

你永远也跟不上雷帝嘎嘎的时尚潮流，因为这已经不是敢穿不敢穿的问题了，而是你根本预料不到她会穿什么“材质”的服装。就在第27届MTV音乐录影带大奖上，Lady Gaga以一身血红的生肉装震惊全球。生肉装全套包括生肉头饰、生肉连衣裙以及生肉靴。

呃，这样一套装备穿在身上到底是什么感觉呢？舒服吗？气味如何？会不会招蚊子呢？真是粉同情隔壁那位的感受。





其实隔壁那位打扮的也很出位，无奈对手是雷帝嘎嘎啊

看起来很美味的戒指

喜欢美味同时又酷爱饰品的朋友在看到这些戒指后一定会欲罢不能，这些由“通心粉”、“炸酱面”等美味点缀的创意戒指出自加拿大女手工艺者Sofia的创意。不需要昂贵的珠宝，一道菜、一杯咖啡，生活就是如此美丽。







囧囧有神的爱车配饰

一千个人眼里，有一千个哈姆雷特。对于“座驾控”而言，爱车不仅仅是载具、玩具，更是宠物、情人。于是就有了这样一些特殊的座驾配饰。是的，这些附贴在座驾上的东东不会让你的爱车在性能和舒适度上有任何改善，对于不理解它们的人而言，乍一眼看到还有那么点惊悚……但是，你懂的。





▲韩国人设计的自行车饰品，给你骑马般的感受

◀浓密、纤长、勾魂的爱车睫毛

酷似iPad的鼠标垫

ipad的确是非常有“内涵”的玩意，它是便携设备，却又有着必须让人双手捧着、或搁在腿上才稳妥的硕大尺寸。当它大摇大摆地进入人们的视野后，免不了引起周遭人或羡慕、或嫉妒、或不屑的目光……没有办法，哥就是暗夜中的萤火虫，再怎么低调都是没用的。

话又说回来，对于超爱苹果系列而又无力购买的朋友而言，你其实可以为家里增添一个叫iMat的设备。它拥有和iPad如出一辙的外观，你还能把鼠标搁在上面无情地敲打。如何？够大气，够惊悚吧！

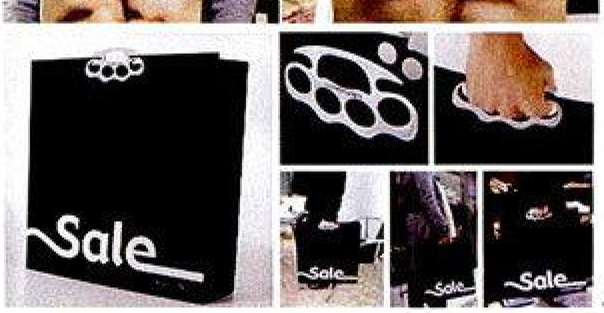


▲Pvc覆膜+高清铜版纸+2mm优质橡胶底



有趣的购物袋

提到购物袋，我就不免想到ChinaJoy上只顾比拼尺寸大小各种袋子。其实购物袋若是设计的好，不仅会带来搞笑、惊悚的视觉冲击，广告效果也更上一层楼呢。不过拿着这样的购物袋上街，应该不会被旁人误会吧。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

盗梦空间 小编评电影
最犀利的创意竟来自抄袭

《盗梦空间》上映以来，凭着莱昂纳多·迪卡普里奥在影视界浸淫多年来的威名，很快在今年的大片榜上打下一片天地，加上新晋帅哥囧瑟夫（这位小帅哥戏里戏外很多囧事）一番卖力演出，还有好莱坞近期一众烂片的铺垫，《盗梦空间》毫不意外地在排行榜上大放光彩，很多人把盗梦空间的影史地位上升到前五的地位……这让我非常的惊讶，要知道凭我在PPS上阅片数千的经验，这部片子连前十也挤不上啊！


莱昂纳多·迪卡普里奥领衔主演《盗梦空间》

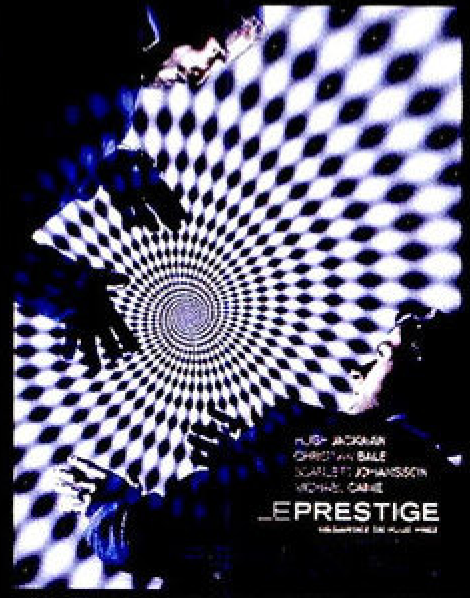


基努·里维斯主演的《黑客帝国》似乎在告诉我们人的观点是实质的，物理世界反而有可能是虚幻的

创意不足称道

很多人拿这部片子的场面说事，拿创意说事，拿特效说事……唉，我只能说你看的片子太少了。论创意它不如《黑客帝国》，论悬疑比不上《致命魔术》，论特效摸不着《天神下凡》（看到这个名字我就想笑），论场面的话，它还比不上咱的《大决战》哩。你要活得像我这么长的话，你就知道这部片子不过是部商业大片，仅此而已。

为它去电影院买票看一次，我不后悔，但是我绝不会再去看第二次。这部电影唯一为人称道的地方，就是它所提出的梦境空间（当然你如果非要说莱昂纳多有多帅，非要提囧瑟夫有多正点，那我实在是拿你没办法）。有的人说自己几十年白活了，看了盗梦空间才知道什么是人生……听到这种话我无奈到想飙泪。只吃过腌菜的人生是可耻的，你如果认为盗梦空间的创意是独一无二的话，那只能说明你一直吃咸菜来着。盗梦空间的理念已经有过很多先例，简单地说，关于梦境和次元空间的创意，早就有《移魂都市》和《十三阶梯》这种经典案例（还有其他很多类似的影片我就不一一列举了），盗梦空间的创意虽然独到，但是跟许多作品有异曲同工之处，不至于上升到哲学和思想的高度。



《致命魔术》曾被媒体评价为“独特环境下的独特传奇”

可能会有人问，少TM废话，不服我们用票房说话！好吧，被你捏到我的软肋了，盗梦空间票房大卖并不能说明它就牛成这样，很碰巧，它占了天时地利人和的因素。大家知道每次经济危机的时候都是影视业复兴发达的时刻（原因很简单，看电影是最低廉、健康的娱乐方式；经济不景气也刺激了大家寻找低价娱乐的需求），此为天时。地利：没有放在黄金档，而是选在尴尬的九月份，这个时候是商业大片的真空期，基本上没有什么竞争对手。人和：影片充分利用了几位名角的影响力（大家都是有头有脸的人物，连那个打酱油的造梦师妹子都是最近红的发紫的新人）。再加上有个敢烧钱宣传的大老板，它票房不好都很难。



梦境空间=副本？

大多数人会被那无懈可击的，层层叠叠的梦境空间所唬倒。走出影院之后都会想：哎呀，这个好神奇哦，我看一遍都没看明白，导演太神了，创意太犀利了。好吧，那我就简要地，以大多数游戏玩家所能理解的方式解析下《盗梦空间》的创意为何是不足称道。首先要解释片中提到的所有梦境空间的设定：

1. 片中一共有五层世界。如果我们把片中小组计划的现实世界作为参照物的话，按照做梦依次向上分别是：现实世界、第一层梦境、第二层梦境、第三层梦境、第四层梦境、limbo（迷失域）。

2. 正常人活动在现实世界，做梦的时候在第一层梦境。如果要进入第二层梦境，也就是梦里的梦，必须要服用一般性药物。在服用一般性药物的情况下，要从梦中醒来有两种方法：第一种就是所谓的kick，也就是重力下坠的冲击。第二种就是被杀死。

3. 如果要进入第三层梦境，也就是梦里的梦里的梦，必须要加强型药物。副作用是如果在梦里被杀死不能醒来，而会进入Limbo，所以只能用Kick的方式来苏醒。一般情况都是在N层kick唤醒N+1层活动的人。

4. 梦境的醒来只能逐层进行，在第三层梦境活动的人（此时在第一第二层梦境都属于睡眠状态）只能先在第二层kick醒了之后再在第一层kick才能回到现实。

5. 层与层之间的时间以12或以上的倍数延缓，台词有说现实世界的五分钟就是第一层梦境世界的一个小时，但是层次再向上时间延缓的倍数会增加，也就是超出十二倍，也就是说更慢，所以现实的几个小时在第四层梦境里将是几十年。

6. 每个梦都有一个梦境的“设计师”，进入这个梦境的人都会带来自己的一些意识和创造。设计师只负责场景和一般剧情人物，如果要在梦中加入一个梦主熟悉的人物或者虚拟的诱饵人物，还需要有“锻造师”角色。

7. 梦可以嫁接，也就是说B进入A的第一层梦境之后可以带A进入B的第二层梦境。这是理解情节关键的一点。



进入梦境太深就无法区分现实和梦境

设定大致就是这样，是不是有些难以理解？其实我用几句话就可以让你理解这些“犀利的创意”了：

一个玩家自己建立了一个副本，然后其他的玩家也可以加入这个副本。进到这个副本里面的玩家还可以创建一个副本中的副本供大家一起玩。玩家自带地图编辑器，副本内容都是自制的——你看，盗梦空间噱那么大一个花头，只不过是个游戏而已。


▲恶魔大军

电攻画廊

来自大不列颠的帝国插画师

玩过《战锤》、《战锤40K》的朋友，或许知道艾德里安·史密斯（Adrian Smith）的大名，这位将自己职业生涯的第一站放在GW上的插画师先后为战锤、战锤40K系列桌面战棋游戏创造了数百幅插画作品。这也使其成为英国游戏工坊的主力画师之一。从某种角度而言，艾德里安·史密斯几乎代表了战锤本身的精神，因为不少玩家（欧美）正是通过他的插画作品才开始接触战锤系列的。

艾德里安·史密斯的作品主要以幻想世界的战争为主题，他的作品大多笔墨浓重，使人一眼看去就能感受到战场上的硝烟和铁血。而完美的细节描绘，更令他塑造的帝国拥有令人震撼的视觉冲击力。

如今，艾德里安·史密斯已脱离GW当起了自由艺术家。


▲恶魔大军


▲毁灭阵营战士

艾德里安·史密斯 简介

出生时间：1969年

国籍：英国

创作经历：战锤插画、战锤40K插画、幻想小说Broz封面插图、Rackham公司战棋插图、Urban Mammoth战棋和Nickel插画创作、2000AD公司和Toxic公司漫画等等。

主页：www.adriansmith.co.uk


▲秩序阵营战士


▲精灵


▲毁灭阵营战士

潮人潮语 2010中国达人秀经典语录

❶ “好吧，那你就开始呼啦那个圈吧。”
——与要表演呼啦圈的选手寒暄后，周立波随口说道。
评：周立波的海派清口一定是说多了，呼啦圈都能拆出动词和名词。

❷ “8岁，你长得也太不认真了吧，你要努力点啊！”
——有一场是四名小选手，得知身高较高的是6岁，身高稍矮的却是8岁，周立波如是说。
评：嗯，能不能长高和认真有关……果然凡事都怕认真两字。

❸ “成功之前都要蹲下，蹲下是为了起跳。坦然地接受失败比拥抱成功更男人！”
——马海明晋级失败时，周立波这样鼓励他。
评：这句话倒是说得不错，但往往越是成功的人越不能接受失败。

❹ “快乐要跟世界分享，痛苦要一个人担当。”
——面对失败后施苦肉计的选手，周立波毫不动摇道。
评：话说，不知道从什么时候开始，选秀节目就充斥着苦情戏。套用《天下无贼》里的一句台词“我最讨厌你们这种没技术含量的”。

❺ “一个人不要把自己捏碎了变成别人，要把别人捏碎了变成自己。”
——对一位模仿秀选手，周立波分享了自己的经验。

❻ “我从来没有把我当什么特殊群体，就是你们用手做的东西，我用脚做，只是换了一种方式而已，没有不一样。”
——选手刘伟谈自己用脚弹钢琴。
评：走自己的路，让别人说去吧。

❼ “我能像正常人一样生活，养活自己，虽然我体会不到拥抱别人的幸福感，但我能够在琴声中感受到更多的幸福。”——刘伟
评：上帝为我们关上一扇门的时候，总会留给我们一扇敞开的窗。

❽ “要么痛快的死去，要么精彩的活着。”——刘伟
评：足以感动中国的一句话。

❾ “谢谢他能这么歧视我，迟早有一天我会让他看看。”
——遭到音乐学院校长的歧视后，刘伟说道。
评：歧视是我们进步的动力！

❿ “刚开始困难简直是一座山，但是后来通过努力拿到全国第一时，再回头看那困难只是一个小小的台阶。”
——刘伟10岁时因触电意外失去双臂，19岁时，成绩优秀的他放弃高考学习钢琴，达到钢琴7级。
评：没有过不去的坎，只有不努力的人。

⓫ “可不可以直接把麦克风给他，不要让他过去拿了。”
——当年仅8岁的小选手登场时，伊能静特地吩咐工作人员。
评：女人本来就比较细心，伊能静当了妈妈以后更是细腻的无以复加。

⓬ “你们两个牵着手我才肯说，牵紧了吗？”
——伊能静对台上的一对情侣说。
评：难怪周立波后来会调侃道“你是民政局的吗？”。

⓭ “首先我不同意你说女人不会欣赏饶舌的说法，我曾经深爱过的男人就是亚洲第一个唱R&B的歌手”
——伊能静在听完一位饶舌歌手的表演后，与大家分享人生回忆。

⓮ “谁给了90后孩子们这样一个时代，这样一个社会，让他们被人说‘脑残’？是我们大人。希望成人社会要多多反省，不要用这样的语言攻击孩子们。”
——一支90后乐队表演后，主唱哭诉90后面对的社会压力，伊能静义愤填道。

⓯ “在上海录中国达人秀，这个节目给了我太多感慨。最动人的是，让我看到在世俗价值观和功利生活方式之外，在追逐名利甚至名次的惯性外，有那么多纯粹的人，为了自己单纯天真的梦，单纯热爱着，无欲则刚，快乐自由，七八十岁仍有童心，付出一切无怨无悔。人生原来如此辽阔，眼前的苟且轻如鸿毛。谢谢你们。”
——高晓松
评：作为专业评委，高晓松除了指出选手“音准不准”以外，在中国达人秀上的语录不多，但他依然是本届达人秀上最受人尊敬的评委。

⓰ “我带着从一个短暂的辉煌走向一个踏实的人生的这样一个心情来唱。”
——安徽达人（高逸峰）49岁破产千万富翁。
评：风吹鸡蛋壳，财散人安乐。

⓱ “不要怜悯我们，要为我们的艺术打分。”
——河南达人（董孝伟 马丽）三条腿三只手的舞者。



■北京23岁小伙刘伟用脚演奏钢琴

爱疯族



机器人大战

机器人大战Destroy9是一款紧张刺激的策略游戏。玩家在游戏中扮演外星人入侵地球，利用手头的资源训练大批部队攻打敌人阵地。游戏玩法相当简单，收集资源，点击下方的出兵按钮训练士兵即可。



乔时装秀2

再次与Jojo和Rosalind一同回到伸展台吧！用你专业的时尚感为各个男模、女模打造出有格调的装扮！本作中伸展台的范围从L.A.到Berlin都有。同时在新作中也要捕捉模特儿最美的一瞬间！



阿兹肯德

一款精美的益智消除游戏。游戏讲述的是主角的考古队在亚洲发现了一处壮观的遗迹，而他的任务就是尽快抵达时间庙宇并回到遗迹解除诅咒。在旅途中你将欣赏到各种风景宜人的自然风光。



3D射箭

“3D射箭”是Game Colt Studio工作室的第一款休闲游戏作品。这是一款模拟箭术的游戏，充分利用iphone的重力感应与触摸功能，力求给用户带来“类体感”的游戏体验。在游戏中，想要取得更高的分数，玩家必须使用道具选项等，并考虑重力和风力的影响。



模拟人生3：野心

如果说前一部世界冒险是增加新的探险环境，给予新的模拟人生的话，那么这部名为野心的资料片，则是从玩家的职业为切入点，以玩家在游戏中的社会行为，从而影响玩家周围的生活环境，譬如作为一名消防队员去维护城市内的消防安全或者以一名医生的身份治疗城市的病患。



皇牌空战更新版

游戏充分利用iPhone的重力感应和触摸屏来打造一套独特的操作系统，而平衡性和游戏时间也针对手机平台的玩家做出了调整。续作的故事背景与PSP版10处于同一场战斗中，但这次的重点是Falcon Squadron（猎鹰编队），这是Aurelian Airforce的一个独立作战单位。



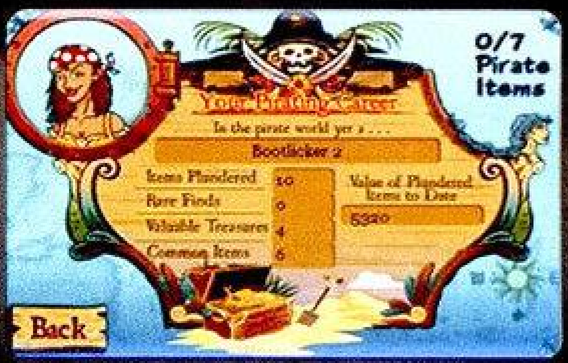
掠夺

Plunder是一款棋盘战略游戏，海盗们使用大炮、电力制成品、浮地雷等来摧毁皇家海军和掠夺他们的稀世珍宝。



阿凡达更新版

《阿凡达》版本更新至1.4.0，充分发挥了iPhone4视网膜显示，呈现高清晰图像，同时支持多任务。



水晶守卫战更新版

一款建塔防御类型的游戏，游戏中你需要不断的收集水晶，扩大您的队伍最终击败敌人，游戏中有多个兵种和魔法技能可选。

Safari Mail Photos iPod



斗士的荣光
——Street FighterII



对CAPCOM来说，《街头霸王》的成功有某种巧合因素在背后推动。无论以当时还是现在的眼光来看，《街头霸王I》都是个失败透顶的作品。完全无法准确掌握的必杀技输入、一塌糊涂的判定、怪异的压感键……几乎每项“罪状”都足以宣判这款游戏死刑。但当时的玩家似乎对相互殴打和必杀技的“新概念”热情高涨，北美方面更传出了希望这款注重“打CPU的游戏”制作续篇的呼声。于是制作《1942》系列的冈本吉起带领新的开发团队，力图将这部试水性质的系列打造成一部专门用来对战的精良之作。

何为“Street FighterII”

鉴于《街霸II》的知名度，画面华丽、人设个性等溢美之词先放下不表，这里主要就系统进行深入的介绍。

初代虽然很受欢迎，但是游戏本身的素质却低得令人发指，其中最需要克服的难关是输入的精确性。《街头霸王II》抛弃了两个能把人的手给敲骨折的压感按键，改为六个普通键，用来准确地区分轻、中、重力度的拳和踢。在当时看来，六键位的游戏是十分烦琐的，但由于上排拳、下排踢，从左至右区别力度的设计十分容易理解，所以也很快被人接受。而接下来的问题就在于必杀技。

像隆和肯这两位角色的必杀在初代已成雏形（升龙、波动、龙卷），但即使知道出法，也要像撞大运一样才能使出（就像是在挑战BUG技一样）。《街头霸王II》同样需要玩家输入一连串的复杂指令，所以必杀技必须被设计成虽然操作繁复，但只要掌握就必须能够使出的程度，制作小组在此耗费了大量的时间来调整可以为人接受的动作指令。



▲ 虽然是对空技，但升龙的魅力却在从地上将对手升天！

连续技是BUG？

这两点完善之后，就是关于游戏的深度了。对战游戏与一般的动作游戏不同，游戏没有足够的深度，玩家感到对抗性下降，便会失去再次游戏的动力。《街头霸王II》同样确立了诸多业界的标准。其中最有名的就是连续技的导入。

细心的玩家经过无数次对战后发现，用立重拳照对手面门殴过去后，可以马上用升龙给对手施加重创。这便是最著名也是最基本的COMBO法则（COMBO的一个好处就是能让招式连贯，减少普通技使出后的硬直时间）。同时COMBO也是业界流传最广的一个良性BUG，最初只是程序错误，准备在后续版本中去除，没想到玩家的呼声却越来越高，便保留到了今日。



▲ 继承自快打旋风中的大坐，最著名的投技-原子弹爆摔炸裂！



▲ 欢乐的BONUS关卡打车！用百裂脚可以轻松解决

另一个隐藏得更深的COMBO方法是目押COMBO。这个玩法同样在《街头霸王II》中出现，使用方法主要是以一定的节奏连续按击两个非弱攻击的按键，以此形成连击。除此之外，游戏还确立了必杀技的类型，如以波动为原型的飞行道具系、以升龙为原型的对空系，以Vega精神力爆击为原型的突进系、类似春丽百裂脚的连打系必杀技等等。日后的对战游戏都以这些设定为蓝本调整必杀技，而呼出必杀的无敌时间设计也让对战产生了无穷的变化。

还有一则比较重要的系统是Counter（你可以理解成技能克制），同样没有在《街头霸王II》中明确表示，但当你用升龙打爆Blanke的翻滚时，伤害会惊人的增加（达半管血之多！）。在后来的作品里，虽然伤害依然会上升，但已不复像《街头霸王II》里那般夸张。



▲ 虽然是对空技，但升龙的魅力却在从地上将对手升天！



世界大同？！成功在PS3上运行PSP游戏



根据俄国一名黑客的研究发现，PSP游戏开发和PS3非常类似，因此PS3直接执行PSP游戏也不是没有可能，现在已经有程序直接对PSP的游戏镜像进行修改，之后便可以拿来直接在PS3上运行，黑客在网上放出的视频是《血战唐人街》的运行画面。他表示现在程序还不完善，暂时需要一段时间才能放出完整的破解程序。

PSP手机成真？索尼寻找Android游戏开发者



今年8月中旬，媒体盛传索尼将开发一台基于Android 3.0的PlayStation手机。这个消息一时间犹如重磅炸弹在业界激起了千层火光，由于索尼爱立信前几年非常成功的将Walkman及Cyber-Shot引进到了手机设计中，所以媒体盛传索尼爱立信有意将PlayStation品牌引入手机设计中，但后来此事不了了之，直到今年8月份业界爆料称索尼（不是索尼爱立信）将借助Android 3.0东风推出PSP手机……据国外媒体报道，索尼公司正在寻求富有Android技能和经验的移动在线游戏开发商，索尼的求职页面同时还发布了一个高级工程师的职位，这让业界猜测PSP电话是否已经被列入日程。之前有报告显示索尼爱立信有可能在开发一个3.7-4.1英寸显示屏的设备，它包含一个触摸屏滑盖，并内置类似PSP手柄的控制器，运行Android 3.0，处理器为1GHz的Snapdragon。

生日快乐！老牌游戏公司任天堂121岁了！

你知道吗？出品《魔兽世界》的暴雪娱乐公司成立于1991年，制作星球大战系列游戏的卢卡斯娱乐公司成立于1982年，曾经在主机领域逐鹿的老牌游戏公司世嘉成立于1940年，而有那么一家游戏公司，它的历史让全球游戏公司的感到汗颜，那就是任天堂。

在1889年9月23日，山内房次郎创立了任天堂公司，最初是一个制作日式纸牌花札的小公司，后曾发展过多方面业务如酒店、电视台，上世纪中叶逐步定型成为一家游戏公司。通过超级马里奥和俄罗斯方块两个游戏，任天堂迅速发展壮大并成为现在全球首屈一指的游戏公司，在主机、掌机和游戏领域都有着出色的成绩，而今年的9月23日就是任天堂的121岁生日，让我们祝福它：生日快乐！希望它的游戏产业也能越做越好。

任天堂3DS将可能具有移植GC或Wii游戏能力



玩家们在期待全新的掌机的时候，有没有考虑过任天堂3DS的机能究竟能够达到一个什么地步呢？国外一家游戏开发厂商“n-space”的游戏制作人Ted Newman在接受媒体“Nintendojo”的采访的时候透露，3DS的机能可以达到一个非常高的地步。Ted Newman透露，3DS的确非常强劲，没有必要怀疑它的表现能力。我们在Wii上推出制作的游戏Demo可以很完整地在任天堂3DS上展现出来，并且有更多的扩展空间提供给你去做。他还兴奋地说：“我想我现在能够在我的脑袋里想出超过10个不同的计划。”

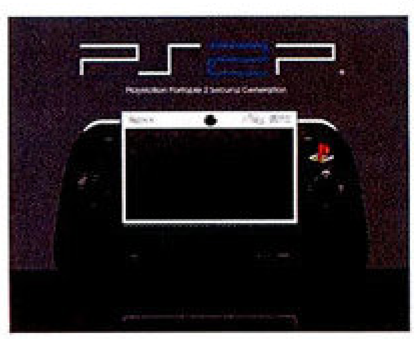
卡普空发来贺电《猫猫村》日本出货突破50万！

PSP《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》（售价3990日元）是由卡普空公司于8月26日发售的一款以《怪物猎人》系列中登场的艾露猫为主人公的游戏。根据老卡官方的公布数据显示，目前该游戏在短短不到一个月的时间内，在日本市场的出货量已经突破50万份！可爱的小猫猫们，继续加油吧。

《口袋妖怪》制作团队面向中国招聘人才

《口袋妖怪：黑/白》在前不久发售后，日本口袋妖怪公司在中国国内招收人才了，口袋妖怪公司这次在中国招聘，主要招收与口袋妖怪相关产品及服务的营业、策划、宣传、零售、活动运作、管理业务。在招聘信息中的企业访谈内，口袋妖怪执行董事田中雅美表示，这次招聘的原因和背景，主要是为了提升口袋妖怪的成长和发展的空间，向世界范围内推广口袋妖怪的魅力。口袋妖怪也因此希望向中国进军展开招聘工作。期待口袋进军国内的同时，各位有兴趣的朋友是否有兴趣去试一试应聘了呢？

索尼总裁暗示新一代掌机将至 PSP确实有点老了

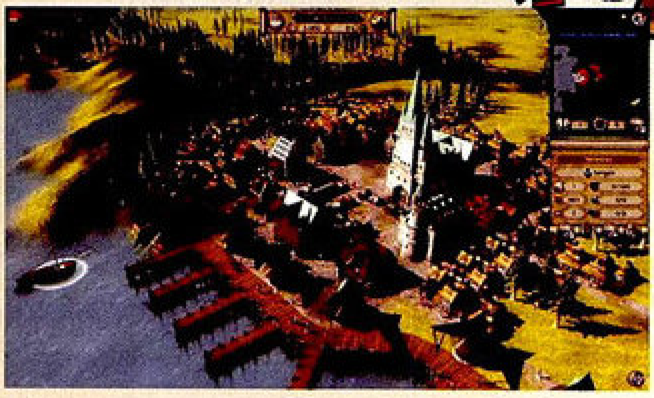


索尼SCE全球工作室总裁吉田修平在东京电玩展期间接受采访时称，PSP有点老了。吉田修平说：“当索尼最初推出PSP时，它是我们最新、最闪耀和最伟大的产品。5、6年间有多款游戏登陆PSP，但不能否认的是，人们现在开始觉着它有点老了。”不过他话锋一转称：“但是我们仍然要拓展它的市场，现在的重点就是在于年轻一代和新玩家们，我们将为这些群体开发游戏。”既然说目前这一代的PSP有点老了，那是否意味着PSP2很快就要推出呢？对此吉田修平仍然是闭口不谈。



Patrician Ⅳ 大航海家4

心得技巧



1.尽快探索，有了第一桶金后就造第一艘克格。有了克格，船的问题就解决了。接下来是船长，开始雇佣的船长航海等级不会超过2，多数是0或1，而去地中海要求4，靠自然培养太慢，必须去上课。教航海技能的trainer在爱丁堡酒馆。刚开局爱丁堡可能还没有酒馆，要等一阵时间酒馆盖好再去，蹲在那里快进观察训练者都哪天出现，记好时间，然后重新读档，在相应的日子过去参加课程，学到4级就好。船和船长都具备后，下一步就是探索了。

2.探索技巧：利用SL地毯式和已知的地中海十城地图去探索是最笨的，不过也可以用。。在P4里有一个bug可以用于快速探索。在探索船队派出后，等到船队离开大地图后，船队管理页面里最后一箱远洋探索信息里会将这次探索的信息刷新出来，此时会有一个估计时间，地中海近的地方往返是20多天，远的地方要 30甚至40天。bug就在这个天数估计上，当探索信息刷新之后，系统就已经判定了这次探索会不会发现城镇，如果不能发现，就会显示正常的天数，比如近距离就是25天左右，如果能发现，就会显示单程天数，比如近距离就是15天，所以不用快进等待，只要看到天数是双程，就重新读档再来，知道看到天数是单程就可以放心继续游戏了，保证能发现城市。



3.在网上看到有人说自己卖到地中海的商品价格太低，甚至不如成本，这个是他们玩游戏不细心没有看系统提示，其实探索信息里有提示，船长只会有多少卖多少，但卖得太多价钱就会低，到底卖多少合适，还要以后研究，现在我只能先享受游戏，大家了解就好了。

4.屏幕右边舰队信息窗口里最右边的远洋探险信息，里面有个上下箭头，可以翻看以往的每次远洋探险记录

兵者诡道

R.U.S.E 心得技巧

1. 先说说如何有效地增援和补给部队在战场上瞬息万变，假如部队的增援不能在短时间内赶到，那么你将失去主动权，从而不得不失去战场所以战场与工厂之间要是隔得太远不但增援难以及时到达，路上也易被伏击，从而被敌人围点打援。所以前进基地随着部队的推进而不断推进，以形成攻守兼备的梯形补给线路为目标。



2. 所谓的后勤就是经济，本游戏的经济来源只有快速但是有限的补给站，缓慢但是无限的补给厂。要是在游戏初期就大量消耗了金钱而未能击败敌人，那么你就必败无疑。因为防御方消耗的总会比进攻方要少，哪怕少很少，你也会落后于敌人的后勤。尽量别拿部队冒险，初期最好防御，以逸待劳。要记住这个游戏初期的经济最宽裕，后期变紧张。毕竟补给站消耗太快。

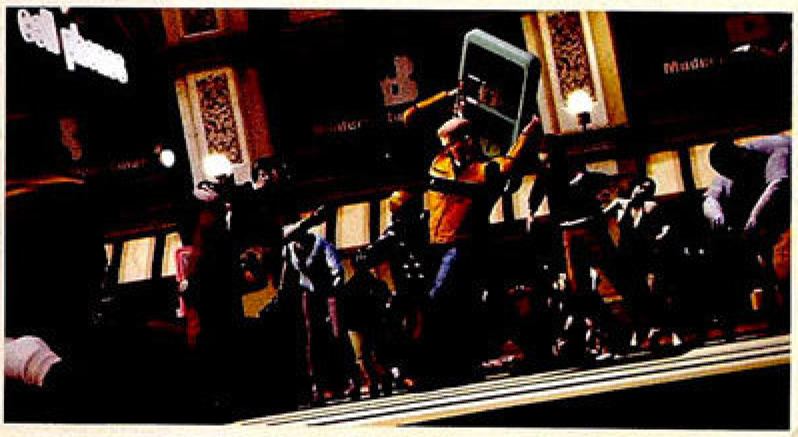
3. 侦查几乎所有人都知道本游戏侦查是多么重要了，没有侦查的话你像是一个瞎子在和一个正常人打架你的身体再强壮也会不知道该打哪里，该怎么打，从而造成被敌人小规模部队牵动你的主力。而对方主力奇袭你的基地，造成了以弱胜强的结果。务需在树林中埋伏好侦察部队，必要的话就算必死无疑也要派侦查部队看一眼。

丧尸围城2

Dead Rising 2 完美结局达成方法

在游戏后期会有一个任务给TK注射zombrex，这个地方便是决定好坏结局的关键点。在帮TK注射之后便会开始一系列的任务，在打完经常后TK会把主角身边的人抓走，并同时要你帮他找几样东西，并不难找，交给TK后便会开始与他最后的PK。由于一开始会失去所有装备，所以不要急着上去打。先冲到左边的护栏上捡灯，捡手电筒！他那是会用枪射你，跟着就跟他打游击。他时不时会站住的时候，就过去打他两下，然后扣了他血以后会逃跑一会儿。在那个时候要么捉紧时间去转动那齿轮，别让MM和男主角的女儿掉到丧尸群里，要么便赶紧吃东西，回HP。

大概来回4到5次，TK就会被主角干掉，而接着就是好结局。





2010年十大最新体育运动游戏

在编辑部里，除了游戏之外，体育运动就是第二大流行活动了，包括篮球、足球、乒乓球，甚至是桌球、网球、高尔夫等都是小编们喜爱的项目。而酷爱运动的阿汤叔更是购买了Wii游戏机，在家里也时刻进行着减肥运动……我早就想做一期体育游戏专题的藏金阁了，这次终于凑成了十款不同的游戏类型而且是本年度最新的。其实，我们的最终目的还是想提醒大家：生命在于运动，不要长时间呆坐在电脑前玩游戏，有条件的时候也要和朋友们一起去赛场上挥汗放松一把哦！

FIFA 世界足球 11

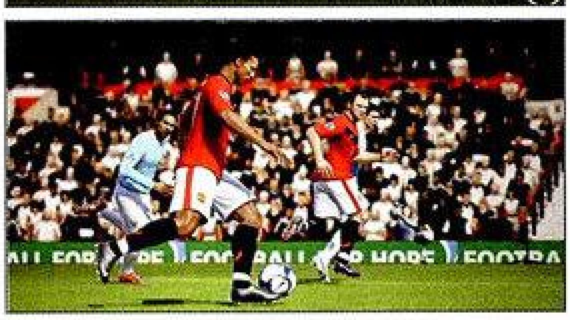
英文名称	FIFA Soccer 11
开发公司	EA SPORTS
官方网站	fifa.easports.com
上市时间	2010年9月15日



FIFA几乎和实况足球同一时间发布了试玩版，本大叔出于对土生土长PC游戏的支持，依旧力挺FIFA系列第11款新作！（关于PES2011的试玩，请看本期极速体验）本次作品最令人期待的就是游戏不仅有众多创新和强调球员的真实性，还将采用Xbox360和PS3家用机平台的引擎，带来媲美次时代家用机的高质量游戏内容、游戏模式及游戏画面。本作采取逼真物理引擎，以真实数据为本，为球场上的每位球员带来趋近真实的控制及移动自由度，以及精细复杂的控球细节，还有球员之间的身体碰撞，将是系列中最完整的足球模拟单机游戏。

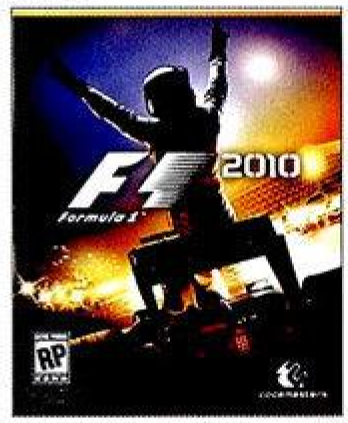






一级方程式赛车 2010

英文名称	F1 2010
开发公司	Codemasters
官方网站	formula1-game.com
上市时间	2010年10月7日



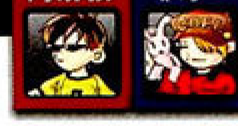
这又是一款众小编极度期待的游戏。不过该作原本定于9月25日正式发布，却又跳票到10月7日，本期截稿前为止游戏还未发布。但是，官网上的游戏试玩视频还是让我们看到了游戏无与伦比的真实感和操作感。高级制作人Paul Jeal在接受采访时表示：“我们要让玩家像实际车手一样考虑赛道情况、天气情况、轮胎使用和最好的超车点。”他还透露，玩家还可以对赛道进行定制。如果你不想跑太长的赛道就可以自己减少赛程的圈数，但游戏体验不会受到影响。以下雨天为例，在赛道变短后，游戏使用的高级跟踪技术可以加剧雨天对赛车行使的影响，同样达到长赛道应有的体验。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2010年十大最新体育运动游戏

编：阿汤叔 美：啡哥





美国职业篮球联赛2K11

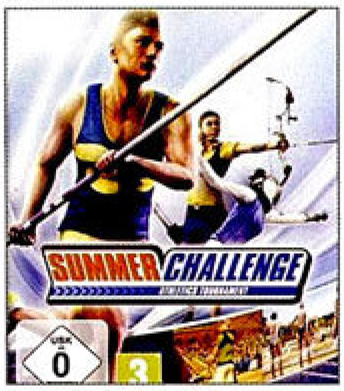
英文名称 NBA 2K11
开发公司 2ksports
官方网站 2ksports.com/games/nba2k11
上市时间 2010年10月5日



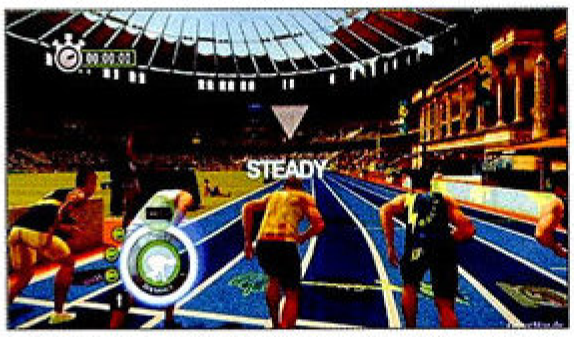
在上期的新作介绍中，我们已经详细介绍了这款游戏的特点，但对于游戏代言人前公牛队明星迈克尔乔丹身着经典的23号公牛队战袍的威武登场，玩家们依旧难以掩饰心中的激动。2K公司在广告语中使用了“历史上最好”的字眼来形容本作，推崇程度可见一斑。由于EA公司自NBA LIVE 09开始不再推出PC版，所以这次发布这一定会激起很多PC玩家的购买欲望。值得一提的是，该2K公司还计划“请回”一系列乔丹时代的老球员，包括他的公牛队友在内，这样一来，皮蓬、罗德曼就很有可能再次和乔丹联手出场比赛。

夏季挑战：田径锦标赛

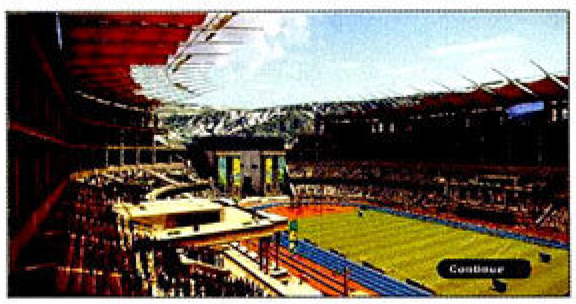
英文名称 Summer Challenge: Athletics Tournament
开发公司 Crave Entertainment
官方网站 www.gamershell.com
上市时间 2010年8月20日



本游戏是以夏季体育赛事的金牌战为主旨，包含击剑、跨栏、跳水、撑杆跳、蹦床等夏季运动项目，可供玩家挑战的运动项目涉及20门学科8个种类。游戏

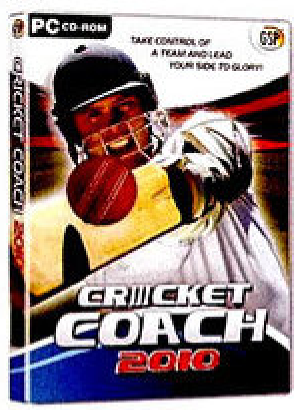


分为争取个人优胜的职业生涯模式，支持多达四名玩家对战的分屏模式或是多人游戏模式等等，完成规定的特殊任务解锁成就以及创作自己的赛事。玩家可以从三个难度等级选择建立一场单一赛事或角逐，从而确定AI对手的实力。游戏的特色方面还包括：多达4名玩家同时游戏的分屏模式；职业挑战生涯模式；4个真实大型比赛场馆等等，给玩家超乎寻常的真实体验。



板球教练2010

英文名称 Cricket Coach 2010
开发公司 Rockingham
官方网站 www.avanquest.com
上市时间 2010年7月2日

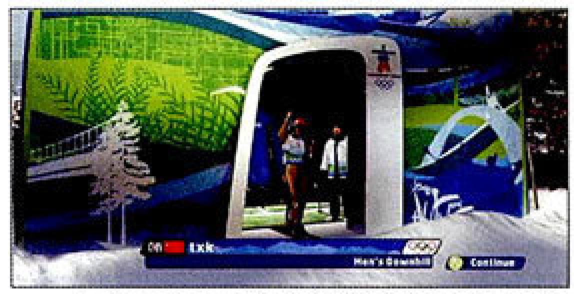


这是一个比较冷门的游戏，因为板球在全世界的普及性不高，至今仍旧只在英联邦的几个国家盛行。不过，这并不阻碍我们来了解这项运动，通过游戏就是一个很好的方式。在游戏中玩家所扮演的是一个拥有丰富经验的板球队教练，除了游戏教学和训练之外，你还有管理球队并参加一年一度的联赛。游戏的类型是体育竞技+模拟经营，开发商表示此次他们不仅更新了大量球员数据，还听取了球迷的反馈并加入了大量新颖的特色元素。这些特色包括崭新的皮肤，球员的个性化以及职业统计数据库的持续更新等等。

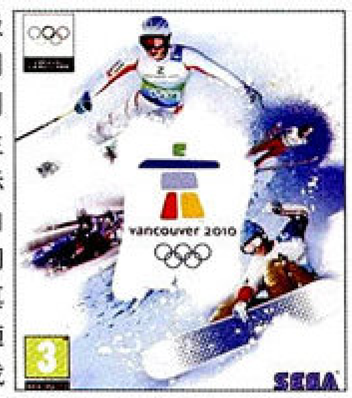


温哥华2010

英文名称 Vancouver 2010
开发公司 Eurocom Sega
官方网站 www.olympicvideogames.com
上市时间 2010年1月9日



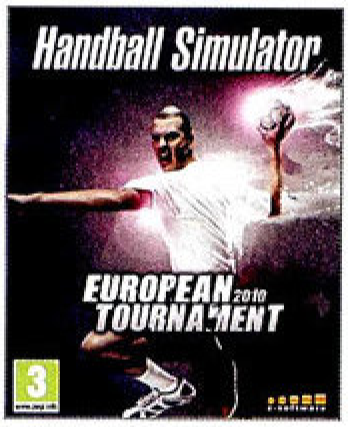
由世嘉（SEGA）开发的这款体育运动游戏是专门为2010年温哥华冬奥会量身打造的。从游戏截图上我们就能看出画面质量是多么的华丽。Eurocom的游戏开发主管Hugh Binns这样评价道：“我们将会注重于创造‘冬日运动的极速感觉’，同时，我们将会创造一个奥运会主题游戏的新标准，玩家有理由期待它能给我们展现出冬奥会真实的感觉。”随着第一人称游戏引擎的创新，游戏采用的新挑战模式，将会提供更多的娱乐要素，给你完美的游戏之旅。





手球模拟：欧洲锦标赛2010

英文名称 Handball Simulator: European Tournament 2010
开发公司 Astragon
官方网站 www.handball-simulator.de
上市时间 2010年6月2日

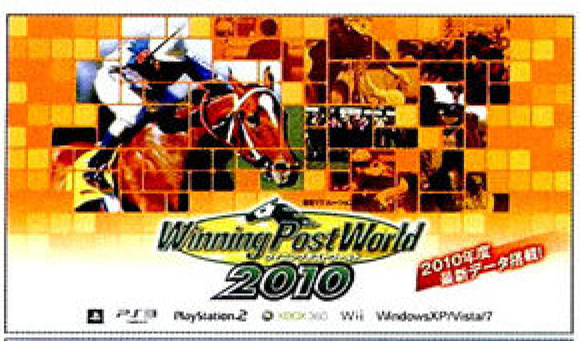


最初接触这款游戏，我差点没看成是《街头篮球》，确实活泼的卡漫风格是传统体育竞技游戏中所少见的，这也给了我们更大的兴趣来体验这款游戏。在游戏中，你将从16个国家队中接手一支队伍然后带领它经历竞赛，《Handball Simulator 2010》是全世界PC平台上首款表现手球这项热门运动的纯正模拟游戏。你必须保持精巧的打法以顶住对手，团队的阵形和战术也能够造成胜负之间的差异。这款充满令人激动内容的模拟游戏，并不仅仅包括几个单人游戏模式，还有多人模式，或是和朋友在一台电脑上对战。



胜利赛马世界

英文名称 Winning Post World 2010
开发公司 KOEI
官方网站 www.gamecity.ne.jp
上市时间 2010年3月25日



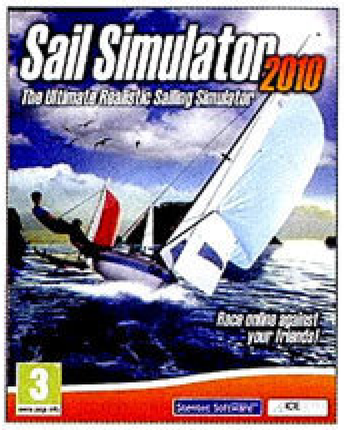


游戏对应了2010年最新的赛马世界数据，追加了“新世界模式”，玩家需要培育出优良的比赛用马以在赛事中取得胜利，并且加入了各种事件，可选马主、调教师、骑手三种不同职业去体验故事与策略的乐趣。同时，本作也对应了2010年的最新赛马节目。新建的阿联酋迈丹赛马场自不待言，Japan Cup Dirt举办的阶段赛“京都S”等等赛事也将在游戏中亮相。此外，“Rose Kingdom”、“Victoire Pisa”和“Apapane”等新锐的3岁赛马也早早登场。

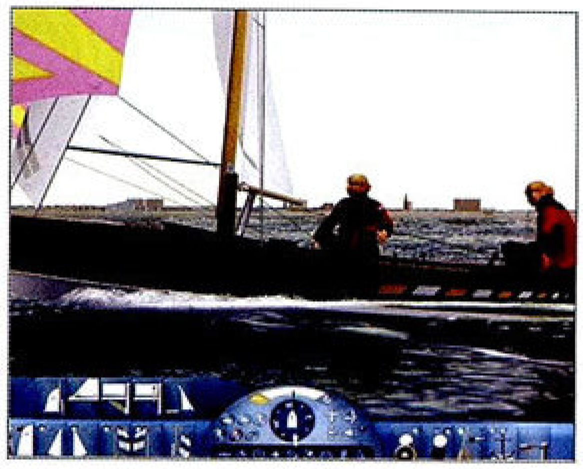


帆船运动模拟2010

英文名称 Sail Simulator 2010
开发公司 Stentec Software
官方网站 www.sailsimulator.com
上市时间 2010年3月1日

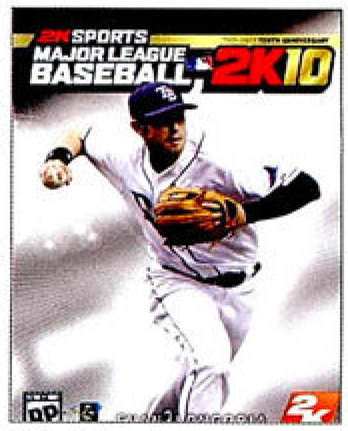


本作是这一系列的最新作品，前作是《帆船运动模拟5》，并且于去年12月底才刚推出更新版本。这是目前最专业的体育航海模拟游戏，不仅呈现出最精美的画面品质，同时也满足了航海迷们的海上航行乐趣，并借此吸引更多玩家加入风帆模拟竞速的游戏社群。此外，玩家可以建立自己设计的竞赛航线与天气状况，游戏中也加入了评等系统，让玩家了解自己的实力，并且向成绩优异的其他水手挑战。而风帆艇的种类更加多样，包括Laser、470、Valk、VOR70、Bavaria 36与YD40等；同时游戏中也收录多个巡航区域，像是Scheveningen、Cabrera、Koh Hong与Treasure Island等地区。

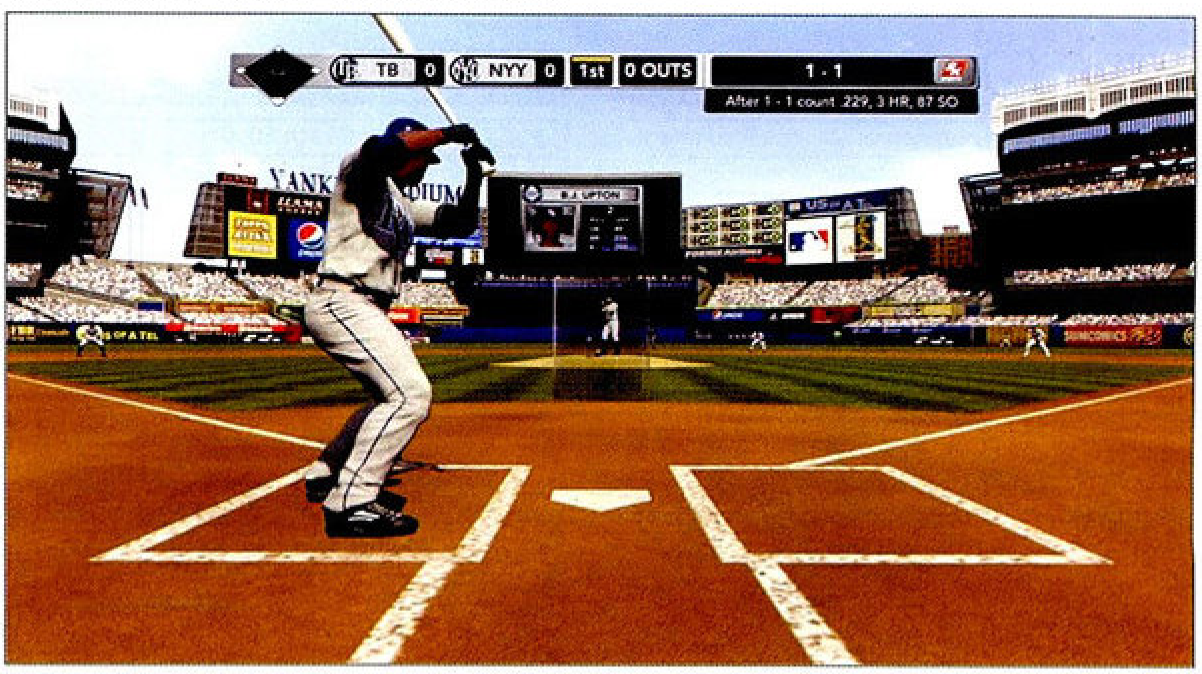


美国职业棒球大联盟2K10

英文名称 Major League Baseball 2K10
开发公司 Gaual Concepts
官方网站 2ksports.com/games/mlb2k10
上市时间 2010年3月2日



本作邀请到了坦帕湾光芒队的隆戈利亚担任代言人及封面球星，并且增加了MLB Today与自创球员生涯两种全新玩法，此外，更完整呈现了MLB数十座球场风情，以及大联盟球星们逼真的特色动作与表情。除了知名球星代言外，《职棒大联盟2K10》在画面上也有长足进步。透过多项新技术的引进，真实描绘了球场上的泥土、草地、耙地痕迹等等，甚至细致到连各个球场草皮的种类、长度和方向都不一样，只为了让各地球迷可以真实感受到各个球场的不同。





问：最近啥剑最火？

答：焚寂。

问：最近啥游戏最热？

答：古剑奇谭


《古剑奇谭》，侠义情爱并存的玄幻武侠

从7月10日上市以来至今，《古剑奇谭》（以下简称古剑）的俏影早已红遍大江南北。相信有不少玩家都已通关N周目了。追随百里屠苏众人的脚步一路走来，跨越千山万水直到最终的落幕。作为玩家的我们，早已情难自控的深深融入其中。

游戏中，我们不仅只体会到了儿女情长、生离死别，以及令人销魂的琴心剑魄今何在。跟着苏苏坚毅的步伐，更是叫我们这些成天蹲在家里的宅男宅女们，好好欣赏了一番祖国壮丽的山河美景。

记得乌蒙灵谷的南蛮风情、记得江都城的宏伟磅礴、记得龙绡宫的海底奇观、记得天墉城的浩然剑气……伴随着游戏的最终落幕，相信期间所走过的每一步，都已牢牢刻画于我们的脑海中。

由此，笔者写下了今天这篇文字，权当纪念与缅怀。

现在，请跟好苏苏的步伐，古剑华夏行，正式启程——

翻云寨——妖怪聚会场

当苏苏从童年的梦中醒来，睁开那双灿如天河的眼眸，第一眼便让我们玩家的心为之一抖。眼前的世界竟如此荒凉诡异，和梦中的乌蒙美景简直相去甚远。翻云寨，游戏第一站，一切的故事将从这里开始。

此寨建立在一处半山腰，原本是个很平常的山寨。但是后来因为有了能将正常人变作妖怪以提升能力的丹药，使得此寨堪比《生化危机》中僵尸遍布的莱肯市。纵观翻云寨，说它是妖怪聚会场一点也不为过吧。粗略看去，不光有“人妖”，还有狼妖、犬妖，总之一堆妖。

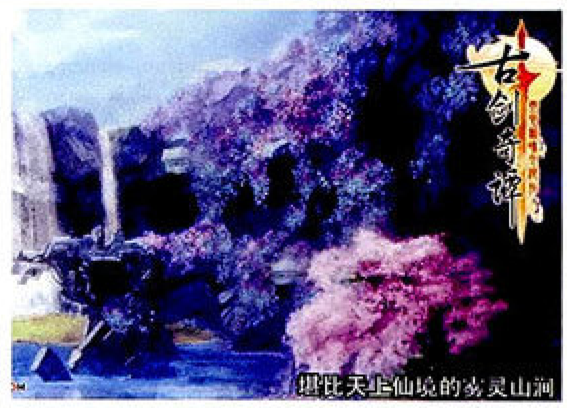
由于寨子里异类横行，因此在着色时也以深褐色为主基调，搭配曲风怪异的BGM，烘托出一派阴森之景。

顺着蜿蜒的崎岖山道一路上行，在错落的高台间不断跳跃，开启一道大闸门，再向右走上高台进入主寨大门，一路前行，便到达了翻云寨主厅。我们的主人公苏苏曾在这里痛殴了妖魔化的山大王以及一干手下，由此结识了兰生和少恭，展开了其后那场追寻复生之法的奇幻旅途。


翻云寨，踏上征程的第一站

因为是游戏的初始站，所以翻云寨的道路和敌人设计得并不困难。主厅之下那个隐藏山洞也设置的恰到好处。试想，从古至今，哪个山寨没有秘道暗室以供他用？加之游戏中后期那个专供刷烛龙铸钱和升级所需的元宝怪。翻云寨，即使再如何阴森诡异，也挡不住众玩家来来去去的坚定脚步呐。

雾灵山洞——堪比人间仙境


堪比天上仙境的雾灵山洞

离开阴气阵阵的翻云寨，接下来的场所真叫我们忍不住从心底大呼：“oh my god！”无错！雾灵山洞可谓《古剑》世界中最美的一处场所。早在游戏宣传初次放出此地的视频时，就有不少玩家惊为天人。

那袅袅的云雾、碧蓝的天空、银色瀑布、粉色桃花、碧波之水，比之传说中的桃源仙境真是一点也不逊色啊！

更重要的是，我们的帅哥苏苏就是在这里邂逅了温婉可人的晴雪姑娘。或许是受《仙剑》的影响，编剧很巧妙的将二人的相逢设定为昔日逍遥和灵儿的翻版；更有趣的是，两位男主角同样都吃了女主角的法术。不过相比李逍遥的天雷动地火，苏苏的遭遇就要斯文上许多了——乖乖站着不准动！

结果，剑被拿走了。怎么办？追吧。于是，一经解开法术，苏苏便飞檐走壁直奔下个目的地。


清水碧波荡漾，也是沐浴的好场所

琴川——七溪流水皆通海


风景秀丽的琴川

琴川是游戏中首个出现的集市，虽然规模气势远比不上江都，但因为有了孙小姐抛绣球招夫、兰生二姐强悍的“乾坤一揪”、晴雪养跳跳、红玉登场、襄玲变身，以及夜船对琴当歌等诸多丰富的剧情，使得我们深深记下了这座处处透露着江南水土小家碧玉的城市。

琴川是历史上真实存在的城市，位于江苏省东南部，现今名称已改为常熟市。常熟东邻太仓，南接昆山，西接无锡，北濒长江黄金水道，与南通隔江相望；西北境与张家港接壤。全境东西间最长距离四十九千米，南北间距三十七千米，下辖十个镇。


现实中的琴川风光

常熟之所以古称琴川，地方志上素来有两种说法：其一，因为常熟城内有条自南向北平行排列的河道，像古琴的七根弦（明代有“七溪流水皆通海”的诗句），故别称“琴川”；其二，春秋时代吴王夫差在常熟所筑的“梧桐园”，又名“鸣琴川”，故别称“琴川”。

不管是琴川也好，常熟也罢，这座在游戏中牵绊了多人命运的美丽城市，相信作为玩家的我们，一定会过目不忘的。

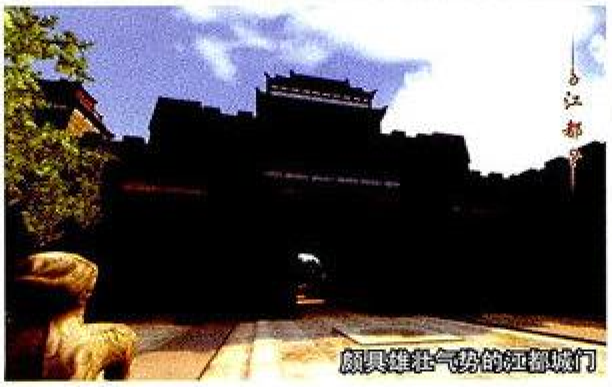
江都——豪气干云，花满天下

穿越风景秀美的虞山，紧接着便到达了游戏中相当有看头的江都城。刚一进入江都城门，耳麦中响起的音乐便叫人为之一振。细听之下，真有种万里长城的豪情之势。大气、雄壮、意气风发，这便是音乐谱写下江都的真实写照。

江都城的剧情个人以为没有琴川丰富，但位于此地的两大标志性建筑却足以叫人大开眼界。一是有名妓瑾娘坐镇的花满楼，二是戒律深深的大明寺。此二者相加的规模，足有一半的江都城了。再加上城中的碧波荡漾以及垂柳翩翩，纵使吃内存和显卡也情有可原。


春意盎然的江都城

和琴川一样，江都也是真实存在的城市，与琴川一同位于江苏省。属长江中下游平原，境内地势平坦，河湖交织。通扬运河横贯东西，京杭运河纵贯南北。史书记载：早在两千五百多年前江都就有人类居住。春秋战国时期，江都先后属吴、越。汉高祖刘邦封侄刘濞为吴王时，曾建都于此，称吴国，后又更名为江都国。


颇具雄壮气势的江都城门

而出现于游戏中的花满楼虽然无法考证是否存在，但大明寺却是货真价实。唐天宝元年，名僧鉴真东渡日本前，即在此传经授戒，该寺因此名闻天下。寺庙及其附属建筑，因集佛教庙宇、文物古迹和园林风光于一体而历代享有盛名，是一处历史文化内涵十分丰富的民族文化宝藏。

甘泉村——埋葬亲情的悲剧

在桃花谷内好一番休养生息，启程穿越江都城郊，终于在日落时分来到了下一站：甘泉村。

初到甘泉村，留给我们的印象是下着淅沥小雨的暮日之时。

甘泉村整体面积不大，比之前面的两大城市逊色不少。不仅没有亮丽的风景，建筑也大多十分简易。由于整个画面偏暗，加上制作得惟妙惟肖的雨珠渲染技术，看上去的确令人有几分丝丝凉意。然而，比这更凉更寒的却是后面洛云平出人意料的尽孝方式，以及那个让人忍不住黯然泪下的悲惨结局。

历史上确有甘泉村，但和游戏中的却不是同一家，历史上的甘泉村位于山东省淄博市博山区。建于甘泉坪之麓，地处山区，是个并不富裕的小乡村。


晴日里的甘泉村风光也是无限好

安陆县——暖暖的金秋小县


一派金色之秋的安陆县

跳过那个阴森森有点吃显卡，以及被水下铁柱—圆搞得晕头转向的铁柱观，让我们直接来到赏心悦目的安陆县。

安陆县的整体规模与琴川相去不远，白日里的主体色调偏土黄色。道路被金色的叶子所遮蔽，古朴恬静，看上去总有种秋天在即的感觉。然而，这个秋天却并非携满凉意，而是伴着金色的日光带上了几许温暖柔和气息。也是在这里，一路走来的木头脸苏苏，第一次展示了他那难能可贵的微笑。另外，如果有仔细和路人对话的话，还可以了解到《古剑》主创人员通过这个县的NPC设置，向玩家展示了我国古代妻妾制度的部分情况。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


安陆县2D设计图

现实中的安陆县位于湖北省东北部，地处桐柏山、大洪山全余脉所蔓延的丘陵与江汉平原北部交汇在带。东与孝感毗邻，南与云梦、应城接壤，西与京山相连，北与随州市和广水市接界。

说起“安陆”之名，来源历史悠久。安陆古为荆州之城，周为郧子国，汉置安陆县，南宋孝武建元年建安陆郡，唐改郡为州，宋改州为府，明、清为德安府安陆县，辛亥革命以后属江汉道。建国后，安陆县属孝感专署，1960年云梦县并入安陆县，翌年分治至今。

秦始皇陵——最伟大的帝王之陵

在自闲山庄了结了前世今生的爱恨情仇，大地图终于开启！于是乎，我们御剑直飞享有“世界第八大奇迹”之称的秦始皇陵。

说实话，游戏中的秦始皇陵虽然塑造的也是有模有样，可圈可点。但毕竟是游戏呀，和真实的皇陵比起来仍是小巫见大巫。作为玩家，我们不能太刁难烛龙。毕竟，这是RPG游戏，要是真做成和现实版秦陵一模一样，估计制作人员会累得吐血。既然如此，那我们还是来看看现实世界中，那举世闻名的秦始皇陵吧。

众所周知，著名的秦始皇陵位于今陕西省西安市临潼县的骊山脚下。1974年1月，在皇陵坟丘东侧1.5公里处，当地农民打井无意中挖出一个陶制武士头。后经国家有组织的挖掘，终于发现了使全世界为之震惊的秦陵兵马俑。

据史书记载：秦始皇嬴政从十三岁即位时就开始修建陵园，由丞相李斯主持规划设计，大将章邯监工，修筑时间长达三十八年。工程之浩大、气魄之宏伟，创历代封建统治者奢侈厚葬之先例。在他陵墓的周围环绕着著名的陶俑，连同战马、战车和武器，成为现实主义的完美杰作，同时也保留了极高的历史价值。也因此，享有了“世界最大的军事博物馆”之称；更有了后世那句广为流传的“不到长城非好汉！不看秦陵不算来中国！”


游戏中气势磅礴的秦始皇陵

写到这里，一句话献给秦王嬴政：吾皇万岁万岁万万岁！

青龙镇——大海、巨船、梦想

干掉讨厌的妖化雷严，从奢华雄壮的秦始皇陵出来。为了请少恭帮忙炼制不死药，众人出发准备去外海寻找仙岛。就这样，大家启程来到了青龙镇。

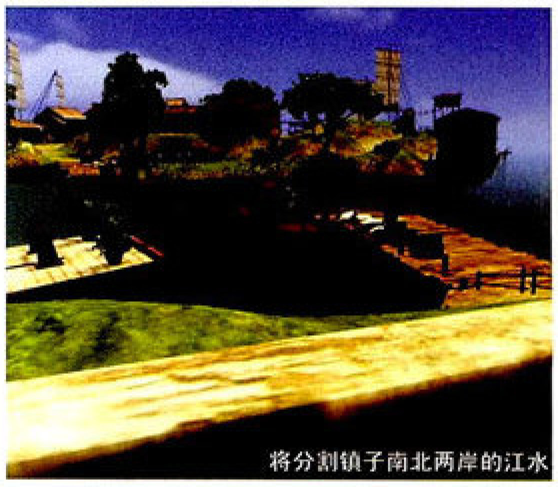


临海而健的青龙镇

游戏中的青龙镇分为两大区域，一条江水将其隔为了南、北岸，需要乘船往来其间。在这里，各大商铺主要集中在南岸，北岸则是向天笑的船厂，以及东边那个用于出海的大码头。当然，这里也是支线“妖之恋”的最终完结地。看到那个一心追寻前世情人的鹿妖，为了爱情不惜将自己男变女，叫人捧腹的同时也的确令人感慨万分。

青龙镇在现实世界中也有存在，而且不光只有一个。目前同名的，全国各地加起来总计十一个。不过根据游戏中的位置进行对比，此处的青龙镇应该是位于上海市青浦区的那个青龙镇。

该镇是上海市早期兴起的集镇之一。位于市境西部青浦县东北境，白鹤以东，重固以北，北滨青龙江。唐天宝年间，成为当时东南通商大邑。宋置市舶司，一度成为对外贸易港口，享有“小杭州”的美称。繁华兴盛，前后持续近二百年。宋末，遂趋衰落。


将分割镇子南北两岸的江水

龙绡宫——藏在大海深处的宝藏



东海之底的龙绡宫

跳过制作界面不太友好的咕噜湾，再一路闯过雷声隆隆的雷云之海，历经众多磨难，龙绡宫终于出现在眼前。啊！顿时一片光明之景呀。

这次的龙绡宫，位于东海之底，可以理解为东海龙宫的一个分陀。整体场景制作得很是唯美与精致，处处体现着海底世界的奇妙与趣味。就连陆地上显眼的宝箱也改用贝壳替之，稍一不留神，就很有可能错过某样珍贵的宝物呢。

龙绡宫总共有三个层面，龙女大人所住的宫殿则是位于顶层。宫殿四周则环绕着其他房屋，中间由金色半透明的桥相互连接。下面两层则是居住在龙绡宫里的居民，不用想，自然是各种海洋生物啰，至于虾兵蟹将更是数不胜数。其中有位名叫“嗜肉玄帝”的支线任务NPC满有意思，真不知嗜月玄帝若是听到这一名字将会作何感受。

榣山——悭臾，别来无恙？



一轮巨月衬托下的榣山

乘着龙女相赠的水下巨轮，穿过祖洲，干掉那对非常讨厌的孰湖二人组，苏苏独自来到了榣山，见到了昔日的朋友应龙悭臾。

榣山的场景不算大，整个画面都被设定在圆月当空的夜晚时分，加之悭臾的水中现身，以及古典韵味颇浓的BGM，此情此景不觉叫人浮想连翩。明月、深水、故人、挚友，昔日的太子长琴，如今的百里屠苏，曾经的约定，未能实现的遗憾，太多说不出口的言语顿时化为了那短短的一句：琴心剑魄今何在？

青玉坛——修仙炼药，亦正亦邪



夜色下的青玉坛，二人同奏一曲

青云坛被设定为《古剑》的一处修仙门派，地处衡山，为七十二福地之一，擅长丹药炼制之术。游戏后期，被设定为了一处迷宫。相传两百七十年前，青玉坛金丹极盛，是时掌门厉初篁，便是以人与畜生魂魄之力入药。在真相大白于天下后，青玉坛为世人所不齿，此后日渐衰败，直到近二十年里方有重兴之态。

此次青玉坛的场景设定分为上下两处区域。有意思的是，上层为黑夜场景，下层为白昼场景。初来这里，给人一种很奇特的感受。在上层一处开阔的平台上，苏苏和少恭曾一同合奏了一首昔日太子长琴惯弹的曲子。下层主要是丹房和宿屋，游戏中后期则是变成了迷阵，走起来的确比较让人伤脑筋。

其实，撇去一肚子坏水的少恭和雷严不提，单就青玉坛本身来说，也算得上是一处修仙炼药的好地方。只是想要进入这里，却极为不易。坛前的会仙桥算得上是一大考验了！半透明的蜂窝水晶梯本就难辨，再加上阵阵缭绕的雾气，稍一不留神踏空一步，便会落下桥去。好在游戏可以重新来过，倘若换成现实，必将直落黄泉，一命呜呼啰。

乌蒙灵谷——梦开始的地方

此处的乌蒙灵谷正是游戏初始阶段，少年时代苏苏的故乡。可以很明显地看出，此处位于云南遥疆之所。曾经的乌蒙灵谷仿如一处不为外人所知的桃源仙境，一派青山绿水尘世遥之境，族人们大多时间里也过着与世隔绝的纯朴生活。置身乌蒙灵谷，四周是高高的山，中间是碧绿的水和房舍茅屋。大巫祝的家在村北，中间是圆形祭坛，最南面则竖立着巨大的女娲神像。要想站上巨像，必须要穿过冰炎洞。在游戏开始，苏苏的梦中，当时的乌蒙灵谷曾给我们留下了无数美好印象。

然而多年以后，当长大成人的苏苏再度回到这里时，却早已不复昔日美景。黑色的天、黑色的山、一切皆为黑色笼罩。没有了鸟语花香、没有了欢声笑语、只有大片的死寂将这里环绕。也是在这里，从希望变为绝望的苏苏，亲手蕴起火焰，烧掉了化作焦冥的母亲。那一刻，伴着压抑的BGM忍不住叫人痛彻心肺。



乌蒙灵谷，苏苏少年时代的故乡

中皇山——冰雪覆盖的白色天地

离开了黯然伤神的乌蒙灵谷，中间跨过一大段剧情，苏苏的脚步带领大家来到了中皇山。此处，是通往晴雪故乡幽都的必经之地。

游戏中的中皇山以一派白色的雪景之姿呈现，道路崎岖，山峦叠嶂，大有北国风光无限美的豪情。踏入山中，看着眼前这番壮丽雪景，不由令人顿感心中一片开阔。试想一下，倘若没有那不时从天而降的冰锥和诸多拦路虎，以及那个耗去笔者半小时才KO的蛊雕，这里真可谓是一处玩雪滑雪的绝佳之地。

现实中比较为众人所知的中皇山目前有两处，一处位于河北，另一处位于陕西。两处的中皇山同游戏一样，皆与女娲有关。对比大地图，游戏中的中皇山更靠北一些，由此可以判断出应指河北省的那座。河北涉县，在茫茫太行山的崇山峻岭之中，有一奇绝山峰唤作凤凰山。此峰孤立于群山之间，形似屏风，色如蕴黛，古称中皇山。山顶建有娲皇宫。娲皇宫是我国最大、最早的奉祀上古天神女娲氏的古代建筑，是北齐文宣帝高洋往返邺城至晋阳所建的又一离宫。人民敬仰女娲，在庙宇中供奉香火，顶礼膜拜。



银装素裹的中皇山

幽都——美丽神秘的地下世界

穿过银装素裹的中皇山，下一站就是幽都了。初入幽都，不禁令人眼前一亮。这里

并非想象中的死气沉沉，而是以大片的幽蓝塑造出了一个恬静美丽的地下世界。空中飘舞的银色星璇、随风摇曳的青色冥火、还有那座通向女娲神殿的银环通道。尽管身处地底，可景色却赛过人间。


此情此景，的确美不胜收

幽都中部为女娲神殿，里面供奉着女娲娘娘，游戏中的女娲娘娘便是通过依附于灵女之躯与众人对话。女娲神殿的左右两岸，分别是龙渊部族和女娲部族。有趣的是，别看两个族群隔着女娲神殿比邻而居，可他们对待女娲的态度却截然不同。

游戏中的幽都其实就是现实世界丰都的延伸。众所周知，丰都位于四川，古时原称酆都，现改为丰都，是著名的旅游名城。周属巴国，曾建巴子别都，以“鬼城”扬名海内外，被誉为东方“神曲之乡”。是传说的阴曹地府、鬼国幽都的所在地。旅游资源独具特色，以国内最大的动态人文景观“鬼国神宫”及世界之最“鬼王石刻”驰名中外。

白帝城——朝辞白帝彩云间，千里江陵一日还

跨越魂之彼岸以及忘川蒿里的剧情，我们继续向前迈进，抵达了白帝城。游戏中的白帝城塑造的很是中规中矩，城门、土墙、木屋、绿树、江水、轻舟，看上去一切都显得古香古色。特别是靠近江边的场景，脚下是一片碧波潺潺的绿水，远处是重峦叠嶂的山峰，搭配雾蒙蒙的景色，不觉令人想起了李白那首著名的诗词。

现实中的白帝城位于重庆奉节县瞿塘峡口的长江北岸，一面靠山，三面环水，背倚高峡，前临长江，气势十分雄伟壮观，加之城内风景如画，古迹甚多，因此乃是三峡旅游线上久享盛名的一大景点。白帝城原名子阳城，公元二十五年公孙在此建城称帝。名“白帝”，所建城池也取名“白帝城”。白帝城是观“夔门天下雄”的最佳地点。历代著名诗人李白、杜甫、白居易、刘禹锡、苏轼等都曾亲登白帝，游览夔门，留下大量诗篇，因此白帝城又享有“诗城”之美誉。

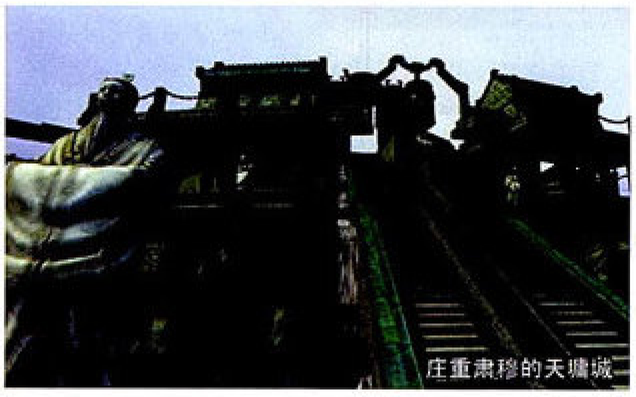

四面环山的白帝城

天墉城——巍巍昆仑，浩然剑气

天墉城为《古剑》中的重要门派，地处昆仑，是我们第一男主角苏苏的修炼门派。同时，天墉城也是昆仑八派（昆仑、琼华、碧玉、紫翠、悬圃、玉英、阆风、天墉）之一，亦是《仙剑奇侠传四》中天上仙界昆仑八宫之一。

此次位于昆仑山的天墉城，据描述乃是天下清气最为合聚之地，是处极为利于修仙之人的清修之境。也因此，天墉城周边长久以来妖物环肆，对天墉城虎视眈眈，意欲图之地以利自己修为。除却剑术之外，天墉城在道法上尤以解封之法为善，举天下而无出者。而城内的建筑格局，更是尽显大气、王者之风。

所以，提及天墉城，的确令人无比神往。不仅仅因为城中超凡脱俗的剑术；最重要的，还是因为有了那位酷似昔日“小紫×”的紫胤真人。不但外形塑造的和那个他如出一辙，就连动作、神态、性格，外加爱剑成痴的特点也都一模一样。也因而成为了万千古迷仙迷们口中津津乐道的第一人选。真可谓：巍巍昆仑，梦回仙四；灵霄剑吟，书此奇人。


庄重肃穆的天墉城

蓬莱——圣战终焉

蓬莱是决战最终BOSS少恭的地方，也是此次漫长旅途的最后一站。游戏中的蓬莱是巽芳公主的祖国，位于大陆以东的海面上。巽芳曾与依靠渡魂之术存活下来的太子长琴结为连理，并在此居住。

昔日的蓬莱是座如神话般美奂绝伦的古城，城中宫殿华丽，鸟语花香，风光宜人，景色胜似天宫。但其后，由于一场突如其来的天灾，致使整个蓬莱国覆没并沉入海底。从此，陆地上再也寻不到昔日如梦般的蓬莱国，唯有在电闪雷鸣的时空裂隙雷云之海中，方能捕捉到一丝残存的浮光掠影。

现实中的蓬莱隶属山东省烟台市，地处胶东半岛最北端，濒临渤、黄二海。蓬莱是著名的海滨风景旅游城市和历史文化名城，文化积淀深厚，文物古迹众多，境内有驰名中外的中国古代四大名楼之一的蓬莱阁，有迄今保存最完整的蓬莱水城。加之海市蜃楼奇观和八仙过海传说，素以“蓬莱仙境”著称于世。自古便是历代帝王寻仙访药、文人墨客走笔放歌之地。翰墨流传，为山海增色，遂使蓬莱仙境扬名天下。


于时空裂隙中重睹蓬莱国旧貌

尾声

伴随着熟悉的结尾乐曲嘎然而止，Save Game，随即开启崭新的下周目。

记不清在《古剑》的世界中行走了多少时日，浮现在眼前的总是那些美仑美奂的山水江河和古香古色的都城小县。穿越时空，梦回古昔，今日的我们，透过游戏触摸那些瞬间的感动，无数次怀念从上古时期流传下来的那一缕袅袅仙音。

即使辗转反复无数遍，也丝毫不会觉得厌烦。正如烛龙所言：踏歌长行，梦想永在。


踏歌长行，梦想永在



品尝“三姐妹”的味道



——日本《超元气三姐妹》主题餐厅大揭晓

最好吃的“三姐妹”

首先不容错过的自然是向前提到的“限期供应”的角色印象咖喱，或许对于中国人来说并不是特别能够理解，不过对于日本人来说，凡是只要打上了“限定”的字眼就如同附上了魔力其价值立刻就提升了无数倍，让人欲罢不能的想要拥有。而且日本的“限定版”是真正的限定发售，过了这个时段或者数量就真的再也找不到了，所以在开业9天的时间里推出的分别代表三位角色的三款咖喱可以说是争相抢购的珍品。



这些特别设计的咖喱你能够第一眼就认出来是哪款对应哪位姐妹吗？



▲代表三姐妹中的长女三叶，就像其性格一样这款咖喱可谓是辛辣味道满载，浓厚的辛辣味让你充分明白三叶的形象，让你留下甘美的汗珠。而最为体现其特色的便是咖喱上面的字母，究竟这是什么意思呢？纯洁的某猫可是一点也不知道的说……



丸井家的长女，虽然看起来是个早熟的小鬼，平时老是欺负人，有些人也喜欢（？）被她欺负。但在别人看不见的地方内心很善良，说不定三姐妹中心地最好的。

完全冒失的二女，运动无敌，力气大的让大人也觉得头痛，虽然对于大多数东西都是三分热情，不过在对“某物”的研究上已经达到了神级的境界。





◀ 下面向你介绍的是性格阴暗的三女“一叶的脸颊”，当然这自然不是真正的脸颊，而是一口一个大小的日式传统甜点草莓大福饼，其爽滑的柔软度可谓是原作中一叶脸颊的完美再现，而最最让新觉得有趣的自然是右边的大福饼上那一小颗巧克力，可谓是贴合原作的神来一笔！



▶ 不同于长女的辛辣，身为次女的二叶咖喱看起来就相当具有元气感和可爱度，让喜欢咖喱的爱好者得到最高的满足。不过为什么咖喱饭上会有两个小笼包作为配菜呢？看过动画的朋友不会不知道吧，完美再现了二叶的可爱。



阴暗无比的三女，让人一看就不想靠近的类型，其实很想和大家交朋友，只是就是不善于表达。平时总是在看[illegible]志（？）。相当珍爱宠物田鼠。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

喝下去的“三姐妹印象”

而吃完主食和甜点，下面要关心的自然是饮品了，在这个主题店铺里面各色饮品自然是别具特色，唱了这个觉得马上让你想起三姐妹的味道。


三姐妹饮品


三叶饮品

橙汁与柠檬苏打水调配，爽快的口感加上酸酸的味道，可谓一点早熟夹杂着别扭，可谓是三叶形象的完美再现，冰镇之后相当爽口。


二叶饮品

二叶的饮品主基调则是草莓口味的，草莓果子露再加上红莓苔让你想到其可爱的头发，元气的一杯让你瞬间就充满了活力。


一叶饮品

而这被黑黑的东西这是代表了三女一叶，和其黑发以及性格一般的黑色可乐在配上如同其最喜爱的宠物田鼠形象的橘子果露冰激凌，这样的搭配出的味道相当有独特，是不是就如同看某本粉红书是的感觉呢？

店内大冒险

除了具有特色的饮食之外，店内的装潢也相当的隐忍注意可以说各处都具有“三姐妹”的特色，动画的珍贵设定稿以及原画都相继陈列，可爱的杯垫让人忍不住想要带一个回去呢！


杯垫


上面有着三姐妹形象和宠物田鼠，看了就觉得好可爱！


插画

餐厅各处都展示着人物插画，呃，这个可以带回家吗？


动画

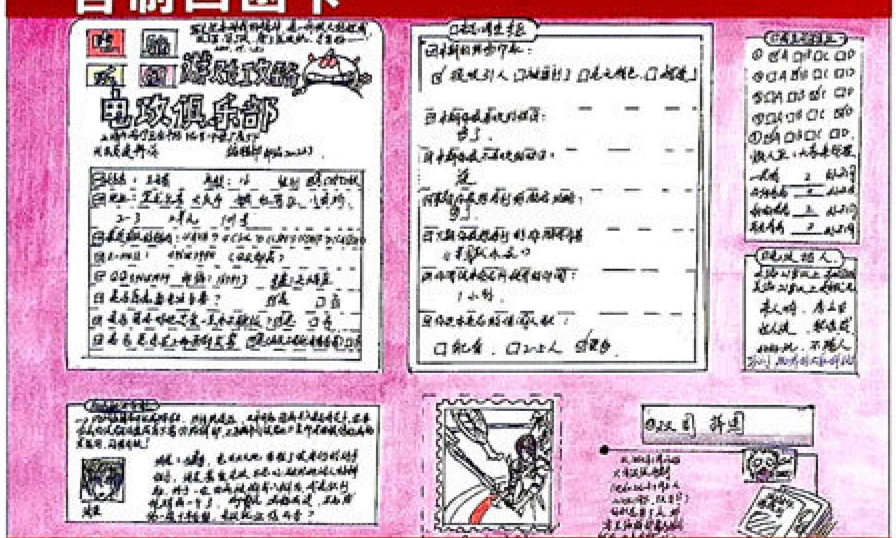
餐厅里一直播放着动画，搞笑的剧情希望不要让吃饭的客人直接笑喷了。


原画

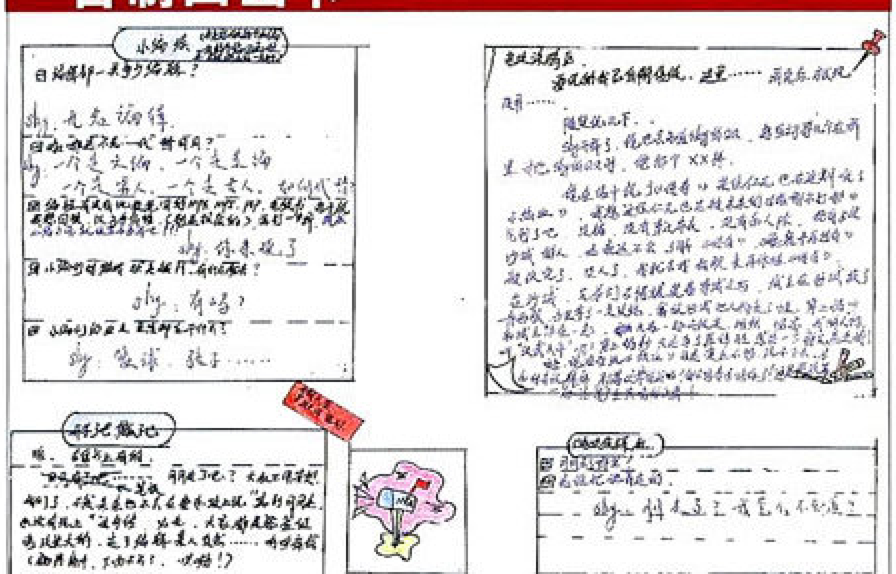
作者的原画和线稿可谓是这里的镇馆之宝。

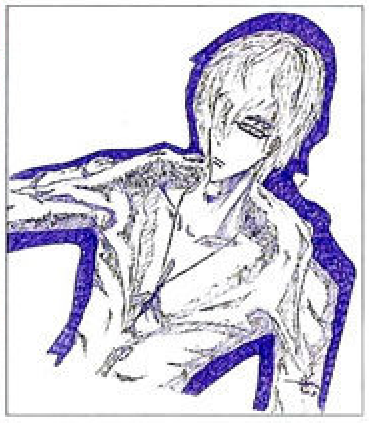


自制回函卡



自制回函卡





黑龙江·王子睿

对于朱朱姐的评论，俺有些……，《传奇》并不是朱朱姐想的那样，它的魅力就在于简单耐玩和刺激PK（像我爸就晕3D，也不会整任务），地图是粗糙些，但是多呀。而且永远不知道下一秒会出现什么。抢怪、单挑、群殴，彻底点燃了我体内的暴力因子。不管哥们是不是敌对行会，怪物攻城时的同仇敌忾，攻打沙巴克的惨烈仇杀，都是其他2D所没有的，看到那篇评论，俺不免要踩一下。

朱朱»

这位同学，我猜到你晕3D了，一般晕3D的人还有一个特点就是怕麻烦且对画面没要求。我并没有说你品位差的意思，但我也猜你除了传奇外没有接触过其他的游戏，即便是体验了也是玩几天就回去玩传奇了。品位的差别是从体验的游戏中不断发展变化而产生的，尝试着换点其他游戏玩玩，也许你会同意我的一部分观点。

俺给小编推荐一部动漫《学院默示录》超好看！动漫界的《生化危机》！

贪睡猫»

哦，竟然给小编推荐片子，看起来相当有自信啊。不过有关于动画的话理所当然的某猫已经看过了啦。虽然不可避免的有着丧尸片这样那样的bug，不过在初始的几



集的打斗确实相当精彩，剧情紧凑相当吸引人。不过后期似乎主角光环乱开，再加上变成香艳片了，实在让人觉得有些不知所措。而且可惜的是12集的完结并没有把剧情讲完整，女主角也成为最没样子的女主角。好吧既然喜欢丧尸片面就让我们一起来期待看看最新电影版《生化危机》将会如何。

对于为什么电攻读者大部分喜欢sky，俺分析一下原因：

1、sky的人格魅力：sky在回信和解说评论时，谈吐幽默、诙谐，让人感到sky是一个喜欢开玩笑而又有正事的大哥哥，俺就是被这点吸引滴。（我不是蔷薇）

2、sky是“每信必回”的老大，他比较自恋的把关于自己的写上去，关于别人的就不写上去，造成一种假象。

3、sky将写给其他小编的回信收走，只留自己的。

Sky

我本将心向明月，奈何明月照沟渠，这心碎得，捧出来跟饺子馅似的，原本想减轻同事们的工作量，自己能回就多回一些，居然被说成我把其他小编的回信都收走？就想借这个平台和读者们多交流，居然说我自恋？你见过把同学作业都抢了做的自恋狂吗？不开心了，闹情绪了，这信谁爱回谁回。

江西赣州·赖羽林



咖啡

好一张“村版”莎拉·凯瑞根，瞬间让我有了梦回青河……老师在讲台上扯淡，我在课桌上涂鸦。这位“童鞋”很好，很给力！复刻出了这张过场CG的感觉，如果能在明暗上再有点层次变化，那就更给力了！

广州·Mite





这位热心的读者又为我们寄吃的来了，在编辑部里我们亲切的叫他酸梅哥。

小梅子

Mite一向以来是我们电攻非常忠实的读者，记得很久以前他跟我说过，他买《电攻》每次都两本，一本是用来看的，一本是用来收藏的，当时就觉得他相当强悍，虽然这次他买的零食虽然被编辑部的一群狼都抢光了，我连壳都没见到，但是还是感谢Mite的那份心意（注：上次的酸梅汤也是他送的，流泪中……

2010年-2011年度 电攻进我班活动

第一批20个中奖名单

上海市	江宁中学	虞奕杰
惠州市	第八中学	邬俊豪
长春市	汽开区三中	范坤杨
乌鲁木齐市	七十中学	杨伯鑫
罗定市	罗店中学	唐以燊
枝江市	第一高级中学	冯雨晨
广元市	光源中学	何浩
北京市	杨镇一中	顾聪
吉林市	松花江中学	贾晨
广东省	武警总队二支队	王浩
沈阳市	中山中学	李大卫
汕头市	华侨中学	卢建宇
杭州市	淳安二中	邵利平
钦州市	第一中学	徐张宝
抚顺市	抚顺二中	朱荣峰
荆州市	江陵中学	张昌汀
上海市	长征中学	林育华
厦门市	双十中学	沈从光
深圳市	宝安中学	曹亮
重庆市	育才中学	张亚坤

恭喜以上20个学校的班级代表人获得第一批2010年-2011年整个学期的电攻杂志。杂志将按学校地址寄送到你们班级，请注意查收。第二批获奖名单正在紧张审核中，尽请期待！

下期预告 如此11，你怎么忍？

劳拉和光之守护者



10月份大作不断，数量又众多，因此我们将在11月制作一本单机攻略特刊，游戏包括《劳拉和光之守护者》、《暗黑血统：战神之怒》、《F1 2010》和《文明5》。如此大作盛宴，你忍得住吗？

月度人物
达人回帖
问题板块
编辑部故事
搞笑漫画

达人回帖

有种你能问倒我们

Q 我在玩一款叫《国际篮球联赛经理》游戏的时候，发现了里面的人都长的一摸一样，尤其是姚明，居然变成了一个卷发黑人，这是为什么？恶搞还是歧视？



一字即之曰：穷。开发商没钱，没办法拿到这些球员的肖像权，因此只能用另外的模子替代，但把姚明做成黑人，也未免太不分青红皂白了。

Q Win7系统下玩的《劳拉与光之守护者》硬盘版，但是到有石头落下的那个关卡的时候老是停止工作，然后跳出，程序自动关闭。请问是什么原因呢？

时间等长一点，等石头全出来后在上去就可以了。

Q 《劳拉与光之守护者》的安装的时候杀毒软件说有病毒报错，我该不该装。

你安装的不是正版或者完全版，是破解硬盘版，因此国产杀毒软件，经常误杀破解补丁，导致游戏报错。

Q Pc任意球真难发，难道必须买手柄么？没手柄玩实况是不是很难玩好啊？

这也不是绝对，只是游戏有太多的组合键，键盘很容易按错，因此我们只是推荐用手柄，毕竟我们不想让玩游戏变成一种记键位的痛苦。

Q 有没有星际2剧情模式最后一关的高手通关录像？“剧情模式第二十八章：背水一战任务目标：保护神器直到充能达到最大值”很想看看困难或残酷模式下，高手是如何打的。自己打起来很吃力，坚持不到神器最大值到来。

那要看你之前选择的是“深入虎穴”还是“撼动天空”，如果想要通过困难或者残酷模式的“背水一战”，建议选择“撼动天空”以解决对方空中力量——否则你会因为对方的寄生王虫和飞螳而焦头烂额。

相对来说，坑道虫比较容易解决，容错性也高。

咖啡是直接选择通过残酷模式，所以打法也比较另类：起手卖掉两侧门口的地堡，左侧两条路口用星轨指挥所（人族老家）封住（从神器所在高地起一直到左侧路口），空隙的地方用地堡（不放兵，没有炮台）或者补给站封死。后方囤积陆战队和攻城坦克。

右侧单路口则用喷火塔和一个星轨指挥所，后方一样是囤积陆战队和攻城坦克。注意每个路口都造1-2个减速塔。



道理很简单，因为进攻的虫族是优先攻击打它们的单位或建筑，星轨指挥所和无人地堡是没有攻击力的，所以不会受到优先攻击。

造10来架女妖（优先用佣兵）来解决外面的坑道虫，注意用shift挨个点。女王入侵时用陆战队围攻，坦克对于她没有多大用。

神器的使用时间一般在外围坑道虫太多时和最后一刻。

本人用这种方法直到结束的时候路口和高地都没有被攻破，妥妥儿的。

此外，用于星轨指挥所较多，你可以享受到20多个矿骡一起采矿的快感……至于太空工程车，就让他们到两边的路口自由发挥修理功能吧。

我题你说

陶教授再次对网游发表了自己的看法：“在美国，上网瘾的人群主要是老人和家庭妇女，无聊的生活使她们在网游中寻找到了新的精神寄托。但是在中国，玩网游的几乎90%都是青少年。网游对于孩子的智力发育是极其不利的。若是沉迷网游3年，智商将下降10%，也就是说，智力90的正常孩子玩网游3年，就会变成弱智。”

必须承认按照他的说法，sky已经是弱智了，不知道我们的玩家如果看陶叫兽这段话。（PS：没搞明白他对于美国这段统计是哪里来的？美国年轻人不上网？那都干嘛去了？生孩子去了？）

上期话题：如果你来帮忙改个版

·建议开设网络投稿邮箱，并把邮箱地址印制在每期杂志目录里

·把每期赠品用一块小地方写明，随机发放的写明类型，防止某些商家或不良读者拿走

·把还有空位的电攻读者群放置在读者交流栏目

·连载小说那块建议连载游戏官方小说

·把电攻淘宝店的网址也放置到每期杂志上

·建议开一小块健康专栏，介绍保健食品与健康贴上，比如说熬夜应吃什么好，吃什么有利于抗辐射等

·我觉的应该在每个群里，每期杂志，都要列一些你们即将都要做的攻略然后让我们投票，得分最高的为强打攻略，其他的为极速体验，要不就轮到下一期。

·不再向网游方面发展，应该向竞技方面。战网等方面发展。这样。就成为了全中国第一游戏书

·就拿单机本来说吧，攻略越来越少，相反的是介绍的，怀旧的，以及和电脑不怎么相关的东西倒是越来越多了，感觉像是卖了本游戏广告书，新闻也变了，变的我看不懂了，不想以前一样，很搞笑，很简洁。而且像电功宝盒和卡牌桌游这类的，应该少一点，强打攻略也应该更详尽更完美一些。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



电攻侦探社

寝室下毒事件

经过：刚拿了全市物理大奖的WAR，回到寝室，大家都准备为他庆祝……寝室一共有3个人Vito、WAR和Frank，Vito出去帮忙买啤酒，Frank则在那里玩电脑游戏。寝室之中一阵窒息的沉默，“WAR，帮我控制一下游戏，我去一下厕所。”Frank转过头说。大约过了5分钟，Frank回来了，他先是泡了杯咖啡，于是就回到了他的电脑前，WAR就回到了自己的床上。大家都又干起了自己的事。“啊”Frank突然叫了一声，原来是咖啡洒在了键盘的右侧数字键上。只听到他抽了张纸擦拭，然后把纸扔到了垃圾桶中。大概过了半个小时，Vito也提着一大包吃的还有一些啤酒回来了。大家各自拿了一瓶。“怎么我的瓶口这么脏……”Frank看着自己的啤酒说到。“擦一下就好了，又不是什么大事！”Vito嘟囔了一句。“大家都看看自己的脏不脏。”突然WAR的脸色开始发紫，应声倒地中毒身亡。

死者



刚拿了全市物理大奖的WAR，在和其他三个室友庆祝喝酒时，突然中毒身亡。

证物



啤酒瓶：WAR就是在喝了这瓶啤酒时中毒身亡的。

键盘：被咖啡弄脏的键盘

嫌疑犯

Vito：因为自己女朋友跟了WAR的事和WAR闹过一阵别扭，时间长了，反正也改变不了什么，后来也就渐渐恢复了正常。因为啤酒就是Vito买的，虽然嫌疑最大，但这未免来明显了。



Frank：一直在学习上和WAR是竞争对手，这次没有拿到全市物理大奖，心里不是滋味。



问：是谁下的毒？是如果在众目睽睽之下放的毒？

上期答案

侦探社：凶手把氰化钾用透明胶布黏在雨衣帽沿上，由于容易水解，一旦碰到雨水，边顺着雨水留到死者嘴里



看图说话：这幅图原本是一则某品牌GPS的广告：什么叫众口难调？我该相信哪个啊？嗯，这个时候就交给Moto的GPS帮你指点迷津吧。

读者参与

上海·何耀文：我认为这就是一张人生图，就算在怎么亲密的家人都会有离开、分别到各处的时候，但是我们却又会在另一块地方建立一个如同往昔住过的新的家族。这张图即使曾经又是现在以及未来。

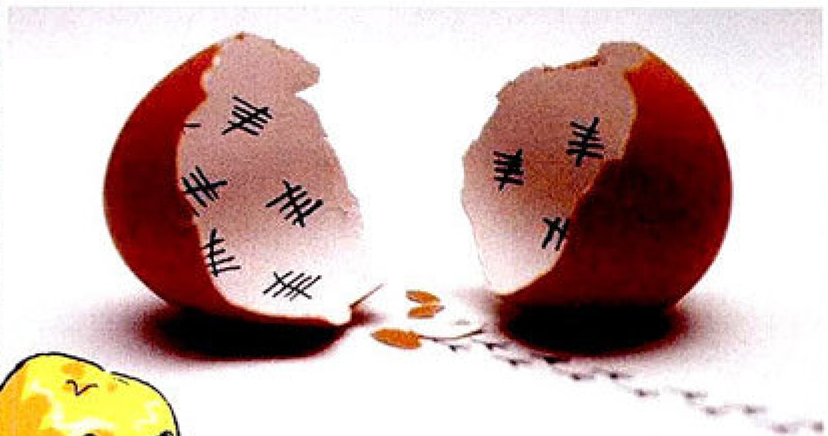
重庆·徐恩光：这明显是讲述了一个问路的过程，让人联想到游戏里的NPC，任务实在太多，都不知道从哪边开始做起。

神之影：这是一个团队，或是一支篮球队，或是足球队，又或是一个企业，讲述的是一个团队各怀鬼胎，思想不一致是永远取得不了成功的。

北京·陆天天：这一看就是一个北京胡同，大家抢着为路人指路，说明北京人热情好客。

三国太史慈：这五个人里，四个大人每一个像说真话的，只有孩子，说明只有孩子才会讲真话。

看图说话





一个蛋壳，内壁有划痕，有一条长长的脚印，从中你能悟出些什么信息？



静像电影 P社P事

神奇的战队

策划：大笨熊
编剧：Samtown
领衔主演：编辑部SCV星际战队
客串：肥龙、贪睡猫等
摄影：Samtown
后期制作：小米

自从编辑部众人团购了正版《星际争霸2》游戏以后，办公室里的对战热潮瞬间被提升，大家魔兽不玩了，篮球不打了，一到中午吃饭休息时间都不约而同地打开星际2游戏……以杰哥、SKY、咖啡三人组成的SCV战队更是在战网上连战连胜，名声鹊起。凡是看到这支战队对战的朋友们，都会异口同声地说：真是神奇的战队啊！究竟神奇在哪里呢？这不他们的表演又要开始了……（SCV战队战术攻略请看本期星际2专区报道）





搞笑漫画



魔兽世界 作者：田品吕口
别了，奎尔丹纳斯
学者卡伊索斯《破碎残阳》
捐献1000G，你将获得一张破碎残阳颁发的日岛暂住证并获得破碎残阳的XX称号
这是我在TBC剩下的最后一个惊叹号
我们有新鲜的空气友善的邻居
清洁的水源，良好的治安
一个字……
普通、英雄、RAID副本应有尽有，怎么样？给出你的答复吧
一个字，日！
一个字，好？



魔兽世界 作者：田品吕口
急于求成
《呜喵王没脾气》开了！去北极！去北极！
开了……就开了呗……
哪里可以转职？我要做一名勤劳的死骑
呃……这个么，似乎和你想的不大一样……
如此……这般……总之你只能新建55级的死亡骑士来练
LV.70
LV.55
真丢人，这就当叛徒了……
我70级来投奔你们不收么？



魔兽世界 作者：田品吕口
米拉的交易
因为我比较喜欢你和麦特
只要你和欧兰出一样的价钱我就会帮你
废铁的卖……破烂的卖……
行情不佳啊…
麦特！从跟着我你就有随时为革命事业献身的觉悟了吧？！
呃……当然
米拉，这样的报酬，你满意了吧……
……
成交！



魔兽世界 作者：田品吕口
所谓分支……
选择权在你手上，詹姆士・雷诺。我们等待你的答复
我怎么可能置殖民地人民的生命于不顾呢……
吉姆，我就知道你最棒了！
这是真理的时刻，做出你的选择吧
托许，我早看出你这白目不是个好人！
雷诺，我好爱你哟～



中国游戏公会联盟
www.66net.net
公会传说
赛事如林
老大，XX网站举办公会排名活动了！
参加。
老大，XX网站在搞公会评选呢！
参加！
会长，XX奖公会投票要开始了！
参加……
会长，XX杯公会竞赛给咱们发邀请了！！ 会长，XX游戏公会实力赛…… 会长，XX厂家举办的……
参加 参加
导演：绘制：会飞的鱼
脚本：冻土
制片：愚人
茶水提供：肖雨尘
未完待续

星际争霸2 官方攻略本



2010年电攻增刊系列

隆重登场

现在购买更可获得
ChinaJoy版
电攻集章典藏版
含所有小编盖章
数量有限，预定速从哦！

STARCRAFT
星海争霸 自由之翼

网购、邮购预定价
38元
免邮费

邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233　**征询电话**：021-64856122-288

网上购买地址：shop33860899.taobao.com

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

全国各大中城市书店、书报亭均有出售

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信